

APPRENEZ A JOUER AU BRIDGE

LE MENSUEL DES JEUX ET DES JOUEURS - DECEMBRE 89 25 F N° 2

STRATEGIE

TOUS LES JEUX POUR NOEL : SUIVEZ LE GUIDE

JEU EN ENCART : planche-neige

MICRO : quel ordinateur pour jouer ?



180 FB/7 FS/700 Ptas/500 Esc/25 Dh/2500 Dt/$ Can 4.75

LONG JOHN. LE SCOTCH WHISKY DES PASSIONNÉS.



Long John
DRINK A TOAST TO LONG JOHN
MACDONALD

Long John

150 ANS DE PASSION.

Vous saurez apprécier et consommer avec modération.

JEUX & STRATEGIE

33, rue Faidherbe - 75011 Paris
Téléphone : (1) 43 70 04 04
Télécopie : (1) 43-70-84-53

Directeur : Bertrand Lobry
Directeur délégué (diversification) : Dominique Auzias

Rédaction

Directeur de la rédaction : Benoît Granger
Rédacteur en chef : Benjamin Hannuna
Rédacteurs : Marc Esquerré, Pierre Grumberg, Annette Lacour
Secrétariat de rédaction : Michel Lahmi, Brigitte Battin
Maquette : Nicolas Trautmann, Emmanuelle Verdickt

Publicité

Patrice Marang, assisté de Anne-Marie Lertourné
Tél. : (1) 43-70-04-04

Administration

Editeur : Richard Legras, assisté de Pascale Bry
Comptabilité : Thierry Planes, assisté de Françoise Alemanni

Abonnements

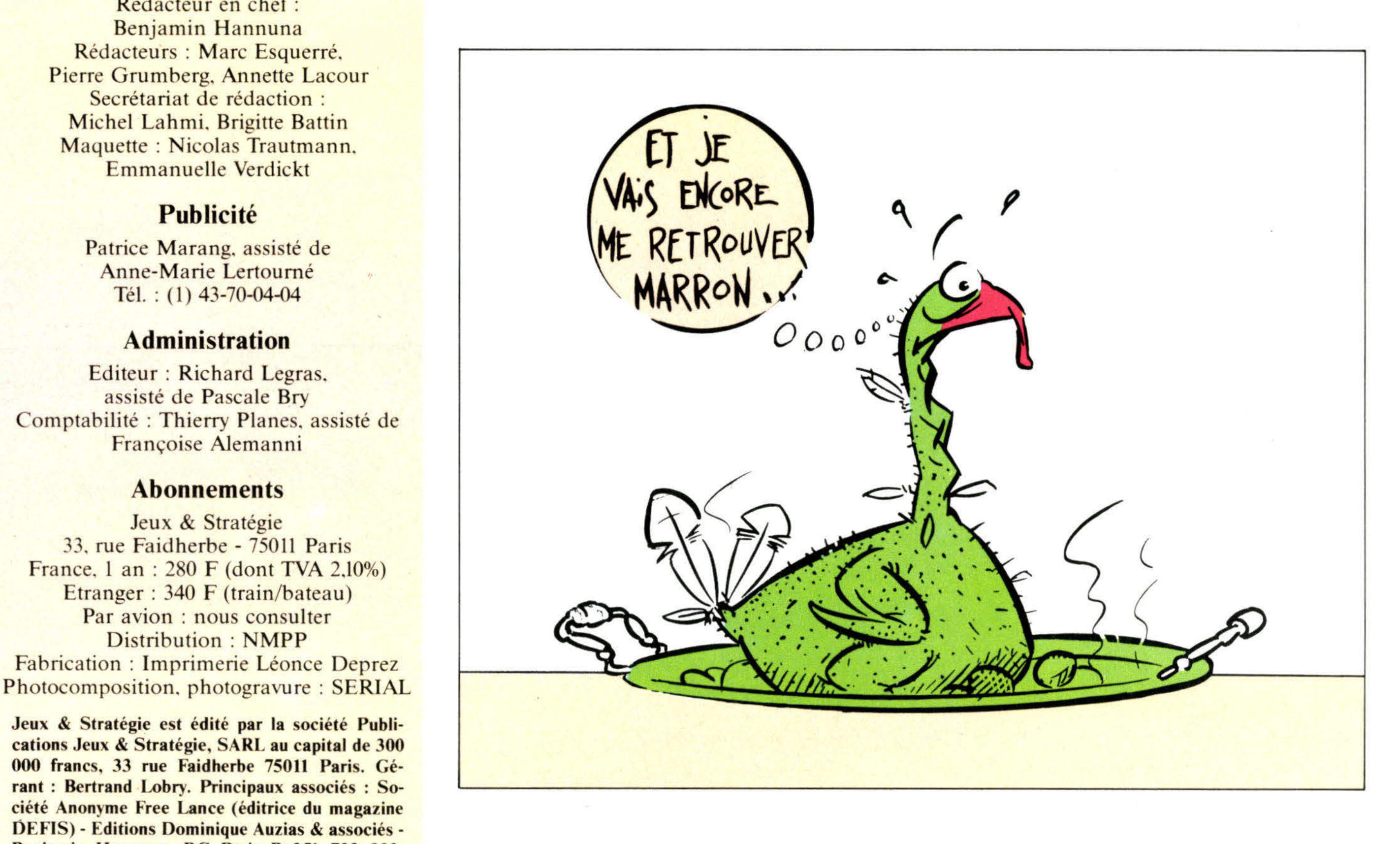
Jeux & Stratégie
33, rue Faidherbe - 75011 Paris
France, 1 an : 280 F (dont TVA 2,10%)
Etranger : 340 F (train/bateau)
Par avion : nous consulter
Distribution : NMPP
Fabrication : Imprimerie Léonce Deprez
Photocomposition, photogravure : SERIAL

Jeux & Stratégie est édité par la société Publications Jeux & Stratégie, SARL au capital de 300 000 francs, 33 rue Faidherbe 75011 Paris. Gérant : Bertrand Lobry. Principaux associés : Société Anonyme Free Lance (éditrice du magazine DEFIS) - Editions Dominique Auzias & associés - Benjamin Hannuna. RC Paris B 351 733 993. Mensuel 25 F (dont TVA 2,10%). 11 numéros par an dont un double (30 F).

Commission paritaire N° 62675
ISSN 0247-1132
Dépôt légal : novembre 1989
Directeur de la publication : Bertrand Lobry.
OJD, CESP

Illustrations : Bibl. nat. (p 98), C. Bouillet (pp 54,56,57,59), P. Bretagnolle (pp 1,3,8,30,37,96,97,105), P. Revellin (pp 5,6) Photos : P. Aroutcheff Banjee, G. Giacomelli, J. Jiru, R. Lecomte, Sup de Co Rouen, P. Thumerelle - musée d'Issy, DR.

Deux fois neuf égale douze



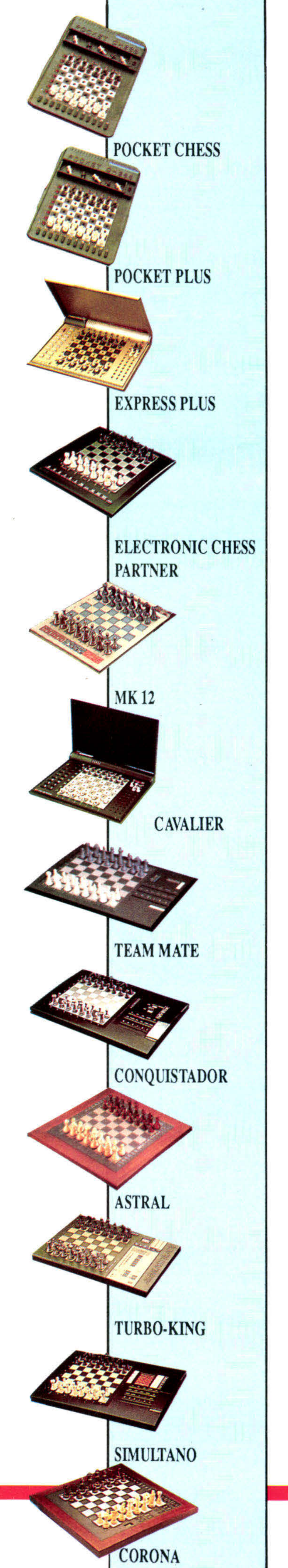
Douze, c'est pour Noël, Nnnnoël. On entend déjà Tino roucouler son hymne, les petits z'enfants ouvrent des yeux grands comme les chaussons qu'ils ont posés au coin du radiateur. La seule qui n'est pas contente, c'est la dinde !

Pour cette période bénie des joueurs, Jessie vous offre des idées cadeaux. Ne vous creusez pas la tête pour Tante Edwige, qui joue au bridge, ou pour Anacréon, le petit neveu, qui joue aux jeux drôles. J&S a choisi pour vous.

Neuf, c'est pour notre numéro Deux, qui retrouve ses cent pages et ses couleurs. Ne dites pas, comme la maman d'un wargamer célèbre : "Pourvou qué ça dourrre !".

Si J&S a des chances de dourrrer, c'est grâce à vous : abonnez-vous, rabonnez-vous et tiens, pendant qu'on y est, offrez donc ce numéro à votre petit(e) ami(e) : il contient d'intéressantes variantes de la Bataille Navale.

La Rédaction



GARRY KASPAROV VOUS OFFRE LE CHOIX DES ARMES

LA PLUS GRANDE GAMME D'ORDINATEURS D'ECHECS.
Conçue avec le Champion du Monde GARRY KASPAROV, elle vous accompagnera de l'initiation à la maîtrise.
Les ordinateurs d'échecs signés : GARRY KASPAROV sont les plus vendus dans le monde

Alors, choisissez votre "ARME" pour défier le Champion du Monde !

GALILEO
Le fleuron de la gamme KASPAROV.
- Plateau "BLITZ" à haute sensitivité
- Système "OSA" de raccordement à un ordinateur
- 32 à 64 niveaux de jeu (avec modules)
- Fonction bibliothèque et d'analyse du jeu

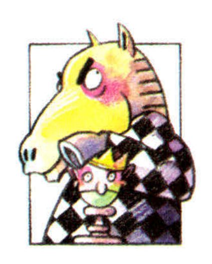


SAITEK Distribué par : **TRANSECOM.** Parc d'Activités Les Doucettes
Avenue des Morillons - 95140 Garges les Gonesses - Tél. : 39.86.96.30

N° 2

DÉCEMBRE 1989

Magazin



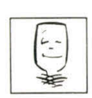
Jeux et joueurs

Les grands classiques

Le jeu en encart

Prêt à jouer

Se creuser un peu en s'amusant ? Oui, c'est possible, avec le prêt à jouer pour tous les niveaux :


facile


moyen


difficile

Guide de Noël



Les meilleurs jeux, testés et sélectionnés par nos spécialistes ; le cadeau idéal, pour les petits et pour les grands, c'est là que vous le trouverez, et pas ailleurs ! Et, en prime, un lexique de tous les jeux testés par JEUX & STRATÉGIE depuis la création du journal.



Et aussi...

Attention - Une erreur s'est glissée dans la rubrique de backgammon (page 47) : l'ordre des diagrammes a été quelque peu chamboulé. Si le 1er est à sa place, le 2e correspond à l'exercice 2, le 3e devrait être plus haut, le 4e est celui du bas de la 2ème colonne et le 5e correspond à l'exercice 1.

Ce numéro correspond au 62 de l'ancienne formule de JEUX & STRATÉGIE ;
il comporte un encart abonnement de 4 pages, non paginées, situées entre les pages 2 et 3 et entre les pages 110 et 111.





Bon , ça y est, vous avez entre les mains le numéro 2 de ma nouvelle formule. Rassurés ? Contents ? Pas contents ? Dans l'ensemble, c'est la joie, Jessie est là, ouf, on n'y croyait plus, etc. Oh, bien sûr, j'ai fait des fautes. Je suis confuse, mais un N° 1, c'est beaucoup de travail. Quand on se réveille après trois mois de sommeil forcé, on a les tentacules un peu engourdis. Mais ça va déjà mieux, je le sens, même si je titube encore un peu. Et puis, au fait, si mon journal est si court ce mois-ci, c'est que j'attends vos remarques !



Ça suggère...

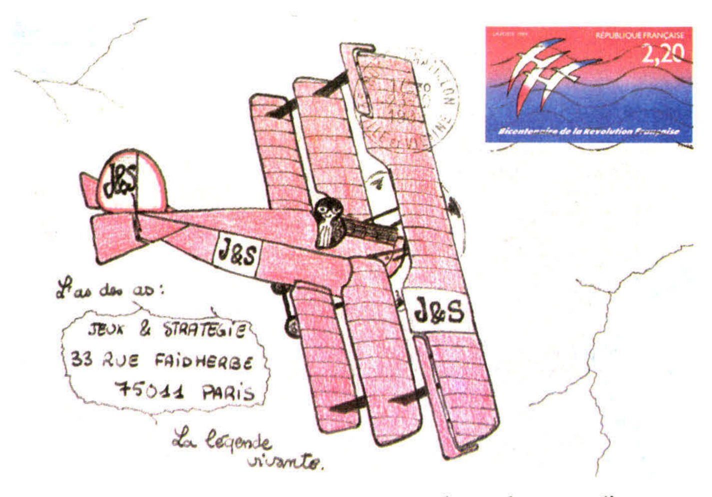
Certaines me sont déjà parvenues et, bien sûr, les avis sont partagés. Élias, de Thiberville, dans l'Eure, trouve que le nouveau J&S est "mieux présenté que l'ancien, les rubriques sont plus claires, les bancs d'essai sont de bonne qualité, le tout est intéressant". Mais il s'inquiète de la disparition du jeu en encart ; qu'il ne s'en fasse pas, le jeu en encart continuera à paraître, en alternance avec des aventures-solo : il en faut pour tous les goûts !

A propos d'encarts, j'ai reçu beaucoup de courrier sur Bloodbowl, un jeu qui connaît un succès considérable, me dit Samuel, de Paris. C'est simple : celui qui m'envoie la plus belle photo d'une partie avec figurines, je l'abonne, crac ! même si je me préfère avec un peu moins de piquants. Je ne suis pas sectaire.

Et ça grinche...

Au chapitre "réclamations", Gone (un pote sur 3615 Jessie) réclame "du Fassier plus souvent". Si vous saviez ce qu'il prépare... Emmanuel, de Paris, souhaite, lui, "plus de wargame". Moi, je vous propose à partir de maintenant une sélection chaque mois, dans le Magazin. Et mon pote Bug Damné promet de vous venir en aide pour tous vos problèmes de traduction ou de scénarios : il suffit de lui écrire un petit mot chez moi. Pigé, Emmanuel, de Paris ?

Alors, un peu de patience, amis lecteurs : aidez-nous, Jessie vous aidera ! Ça, c'est pour Aviateur, qui plane sur 3615 Jessie, et demande (perfidement ?) : "Pourquoi le prix a-t-il augmenté en même temps que la maigreur ? J&S a-t-il pris de la valeur ?" Peut-être : le mois dernier, je vous promettais 100 pages ; en voici 112 : pas mal, non ?



Jetez-vous à l'eau...

Pour finir (quand même...), un petit problème proposé par Xavier, de Bar-le-Duc (et illustré par lui). Il s'agit de mon habitat naturel, mers et océans :

Bering : 53
Sibérie : 62
Tchoukotsk : 143
Okhotsk : 94
Japon : 56
Chine : 33
Oman : 52
Indien : 45
Arctique : 102
Antarctique : 146
Noire : 55
Rouge : 64
Combien vaut Pacifique ?

Évidemment, certaines lettres valent plus que d'autres... Au fait, "Bering" s'écrit plus souvent Behring, mais n'en tenez pas compte. Solution le mois prochain.

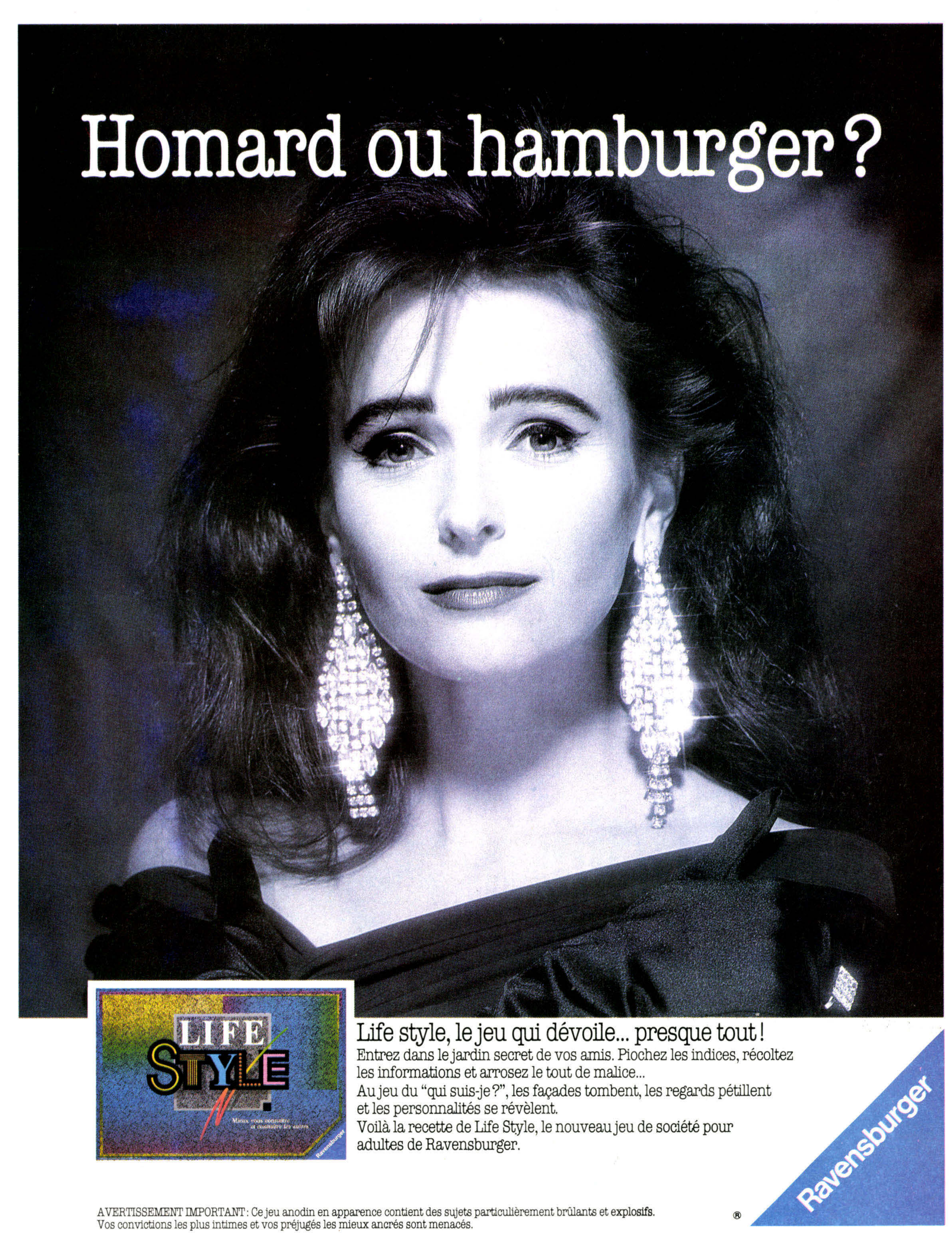
Solution du problème du N° 1

Rappelez-vous ce cryptarithme :

```
    PRESTO
 +   LENTO
 +  PRESTO
 = OCTUOR
```

Vous avez, bien sûr, trouvé la solution :
318257 + 68957 + 318257 = 705471

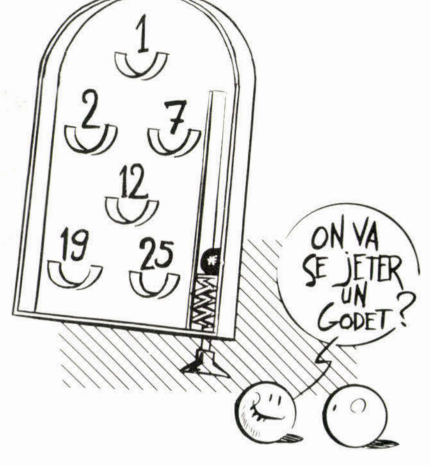
Engagez-vous ! qu'ils disaient
GDR Peinard, qu'ils disaient...


Homard ou hamburger ?
LIFE
STYLE
Ravensburger
Life style, le jeu qui dévoile... presque tout !
Entrez dans le jardin secret de vos amis. Piochez les indices, récoltez les informations et arrosez le tout de malice...
Au jeu du "qui suis-je ?", les façades tombent, les regards pétillent et les personnalités se révèlent.
Voilà la recette de Life Style, le nouveau jeu de société pour adultes de Ravensburger.
Ravensburger
AVERTISSEMENT IMPORTANT : Ce jeu anodin en apparence contient des sujets particulièrement brûlants et explosifs.
Vos convictions les plus intimes et vos préjugés les mieux ancrés sont menacés.
®

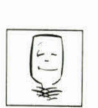
CASSE-TÊTE

Flipper de poche

Le flipper de poche sitôt déballé, tout le monde s'est mis à jouer. Xavier n'a fait que 57 points. Dans quels godets sont allées les 5 billes qui ont marqué des points ? (Aucun godet ne peut contenir plus de 3 billes).



Sortie de vacances



Arnaud, le cousin germain de mon fils, m'a dit que l'oncle de son père avait promis de l'emmener au cinéma... Euh, serait-ce moi qui ai fait une promesse inconsidérée ?

Devant le cinéma, Arnaud fit la remarque qu'il y avait une demi-douzaine de personnes entre lui et l'avant-dernière personne de la queue, et trois fois plus de personnes entre lui et la cinquième de la queue. Combien y avait-il de personnes dans la file d'attente ?

Quand Arnaud tendit le billet de 100 F pour payer sa place et celle de l'adulte qui l'accompagnait, le caissier répondit d'une voix inhabituellement enjouée : "Avec six francs de plus que la moitié de ton billet tu pourrais acheter deux places adultes, mais les enfants, eux, ne payent leur place que les trois quarts du prix". Du coup on ne savait plus trop combien de monnaie il aurait dû nous rendre. A votre avis ?

Addition défectueuse

Pour corriger cette addition, il suffit d'ajouter le même nombre à chaque terme de l'opération. Lequel ?

$$
\begin{array}{r}
610 \\
+\ 442 \\
+\ 378 \\
\hline
=\ 1456
\end{array}
$$



Solutions page 106

Bernard MYERS

FOIRE DU JEU A ESSEN

Veni, vidi, ludi !

Les Américains aiment à dire que les manifestations ludiques organisées chez eux, comme Gencon ou Origins, sont les plus grandes du monde. Quiconque est allé à Essen vous dira le contraire.

On vous dira que les Ricains ne savent pas compter, ou qu'ils sont ignorants, ou bien encore indifférents à ce qui se passe au-delà de leurs frontières... Des faits : près de 70 000 personnes ont assisté, à Essen, à la Foire du Jeu, qui a duré quatre jours. Un succès si considérable qu'il est question de lancer des "foires satellites" dans d'autres pays européens, le but étant de transformer Essen en un sommet spectaculaire de l'année du jeu. A ce propos, on se demandait franchement si cette année ne marquerait pas plutôt un anti-sommet, vu le manque relatif de bons jeux dans les bagages des grands éditeurs allemands.

En fait, nous ne savions rien des *petits* éditeurs ! Près de 200 nouveaux jeux ont été lancés cette année en Allemagne, parmi lesquels 170 dont nous n'avons jamais entendu parler : si les généraux, dans l'ensemble, ont failli, les petits soldats, eux, n'ont pas chômé !

Nouvelle cuisine (1)

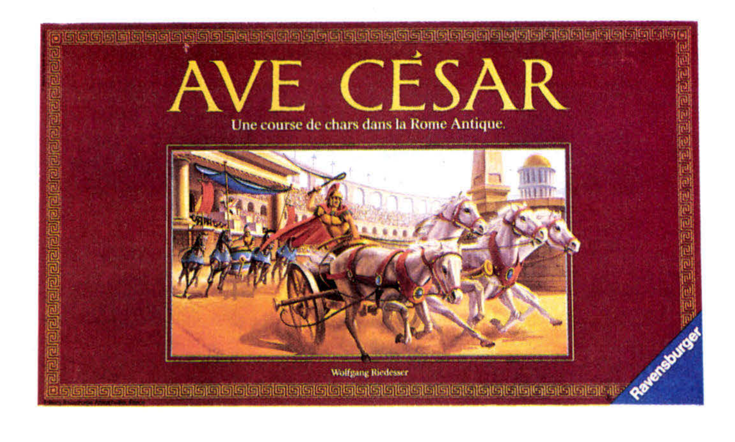
Le stand généralement le plus attrayant appartient à Moskito Games (propriétaire : Karl-Heinz Schmiel). L'homme était là, dans les attributs réservés aux Chefs, entouré d'assez de casseroles et d'ustensiles pour alimenter les besoins vaisseliers du Ritz, du Savoy, de Lasserre et de la Tour d'Argent réunis.

La raison de cet étrange déballage ? Un nouveau jeu sur la cuisine : La Carte (2). Si ce plat nouveau paraîtra plutôt allégé par rapport à des précédents plus consistants, l'homme mitonne déjà quelques recettes pour le futur, comme par exemple un jeu, à base de cartes, sur la psychiatrie (on ne quitte pas les vêtements blancs). On y trouvera des personnages comme Anna Rexie ou Mr D. Pression...

sans heureusement atteindre la même durée de jeu. Gros ennui : Monsieur Du Poel ne vend que directement au public.

Il en est pourtant à sa deuxième réédition !

Autre attraction remarquée : Dicke Kartoffel ("grosse patate"...), un jeu économique qui traite du problème crucial de l'offre et de la demande dans la culture des pommes de terre. Hum...



Kolossal

Si vous trouvez que les jeux allemands font un peu léger ces temps-ci, essayez donc Mare Mediterranean, de Jean Du Poel. Deux versions de cette oeuvre considérable : énorme ou gigantesque. Cette dernière, contenue dans une imposante boîte en bois, a failli me faire refuser l'embarquement dans l'avion pour cause de surcharge bagagière...

La qualité de la présentation et du matériel compte parmi les plus belles réussites en matière de jeu. Le thème est plus ou moins semblable à celui de Civilization et couvre en gros la même période historique,

English Trophy (3)

Le Tournoi Interjeux restera malgré tout comme la plus sympathique innovation de la foire d'Essen. Un principe simple : environ vingt équipes de différents pays ; chaque membre d'une équipe joue à quatre jeux différents, avec des adversaires renouvelés à chaque fois. Le gagnant remporte 5 points, ses suivants 3, 2 puis 1.

Les jeux choisis cette année étaient Pole Position, Ave Cesar, First Past the Post et Der Ausreisser. Le succès a été tellement grand qu'il est question d'étendre le tournoi l'année prochaine, avec poules de qualification dans les pays participants. Évidemment (N'est-ce pas, Brian ? N.d.T.), c'est une équipe anglaise qui a remporté le trophée.

Rushdie-Rommel même combat

Autre côté attrayant de la fête, son marché aux puces (ou Flohmarkt, en idiome local), où l'on trouve d'éminents succès relégués aux oubliettes de l'histoire ludique. Stupéfaction : au milieu de ces "cadavres exquis", des boîtes emballées dans du papier brun, comme la plus immonde des cassettes pornographiques achetée par correspondance "sous pli discret".

Du cul ? Que non ! Des wargames ! "Quel Horreur (4)!" La honte... Il faut dire qu'à Essen, être pris à se balader avec un exemplaire de PanzerBlitz sous le bras équivaut en gros à être découvert en train de lire Les Versets Sataniques dans une mosquée...

Wargames mis à part, on trouve toutes sortes de jeux à Essen, jeux de rôle, par correspondance, backgammon, échecs, ainsi d'ailleurs qu'Abalone, qui a visiblement conquis le public teuton. On verra l'année prochaine si les attentes françaises sont justifiées...

Brian Walker
(Adaptation : Pierre Grumberg)

(1) en français dans le texte
(2) encore en français dans le texte
(3) en anglais dans le texte
(4) sic et toujours en français dans le texte


ATARI 520 STE
MAINTENANT
ON EST TOUS DES DIEUX
DE LA CREATION.
3 490 F.*



Après le succès du 520 ST, ATARI lance aujourd'hui le 520 STE pour vous faire partager le pouvoir créatif des Dieux.

Avec une palette de 4096 couleurs, le son numérique en stéréo et des nouvelles interfaces manettes, l'ATARI 520 STE vous offre également la puissance de la technologie 16/32 bits, la simplicité de l'interface graphique GEM et du nouveau système d'exploitation TOS, la compatibilité avec tous les logiciels du 520 ST et les fichiers MS-DOS.

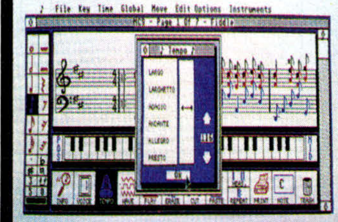
PLUS DE GRAPHISME. L'ATARI 520 STE permet de travailler toutes les images, synthétiques ou numériques, et même la vidéo. Avec sa palette de 4096 couleurs et le nouveau coprocesseur graphique SHIFTER/BLITTER, le STE est un puissant outil de création graphique.



PLUS D'INTERFACES. Outre les dix interfaces standard déjà présentes sur le 520 ST permettant de connecter de nombreux périphériques (lecteur de disquettes externe et disque dur, imprimantes matricielle et laser, modem, cartouche...), l'ATARI STE possède deux nouveaux ports de manettes de commande et deux prises haut-parleur pour la stéréo. Pour les jeux, ses qualités sonores, graphiques et la possibilité de connecter deux pistolets optiques, deux paddles et jusqu'à six joysticks en font une machine à jouer hors pair.

PLUS DE VIDÉO. L'ATARI 520 STE se connecte à tous les téléviseurs ou moniteurs couleurs munis d'un connecteur Péritel. Il possède une synchronisation vidéo externe qui permet de connecter directement une interface GENLOCK externe. Il est désormais possible d'associer les images de l'ordinateur à celles de vos films vidéo.

PLUS DE SON. Dans le domaine de la musique et du son, ATARI est aujourd'hui un standard. Les deux coprocesseurs sonores internes font du 520 STE un véritable instrument de composition stéréophonique et autonome, tandis que l'interface MIDI intégrée permet de piloter toute une formation d'instruments MIDI.



PLUS DE PERFORMANCES. Le nouveau système d'exploitation TOS et l'interface graphique GEM contenus dans les 256 Ko de ROM exploitent pleinement le hardware du STE. Pour la programmation, la bibliothèque de langages et d'outils de développement est aujourd'hui très complète et répond à tous les besoins, du débutant au professionnel.

Graphisme, musique, éducation, programmation ou jeu, quel que soit votre domaine, l'ATARI 520 STE fera de vous un Dieu de la création.

Pour plus d'informations : 36.15 code ATARI ou ATARI France, 79 avenue Louis Roche, 92238 GENNEVILLIERS Cedex. Tél.: 47.33.77.14.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES 520 STE

CONFIGURATION DE BASE
512 Ko de RAM, 256 Ko de ROM, lecteur de disquette 3,5" 720 Ko, souris, câble péritélévision, environnement graphique GEM.

COULEURS
Sortie couleurs RVB/PERITEL avec synchronisation vidéo externe, palette 4096 couleurs, 16 niveaux de rouge, vert et bleu, 640/200 pixels en 4 couleurs par ligne, 320/200 pixels en 16 couleurs par ligne.

ARCHITECTURE INTERNE
Microprocesseur ultrarapide 16/32 bits MCS 68000 à 8 MHz, 8 coprocesseurs, mémoire en technologie SIMM extensible à 4 Mo.

CLAVIER
Clavier AZERTY, 94 touches dont 10 de fonction (4 programmations par touche), pavé numérique de 18 touches, pavé de commande du curseur.

INTERFACES INTÉGRÉES
Interface vidéo monochrome haute résolution (640/400), interface pour second lecteur, interface série RS232C, interface parallèle Centronics, interface manette de commande, 4 interfaces pour connecter jusqu'à 6 joysticks ou 2 paddles ou 2 pistolets optiques, port cartouche, interface disque dur haute vitesse, interface MIDI, 2 prises haut-parleur format RCA.

SON ET MUSIQUE
2 coprocesseurs musicaux, sortie en stéréophonie de 6.25, 12.5, 25 et 50 kHz, son numérique au format PCM sur 8 bits signés, générateur de bruits, contrôle dynamique de l'enveloppe, interface MIDI.

* PRIX PUBLIC CONSEILLÉS : 520 STE 3490 F – 520 STE AVEC MONITEUR COULEUR 5490 F.



FICHE TEST

INTELLUDE



Intellude (auteur: André Trabet)

Matériel
264 cartes

But du jeu
Composer des mots avec des racines grecques ou latines.

Le jeu
Chaque joueur reçoit huit cartes "racines", avec lesquelles il essaie de composer des mots. A son tour, le joueur tire une carte. Les mots composés sont étalés sur la table, le joueur ajoute alors la valeur des cartes. Cette valeur est multipliée par 3 si le joueur abaisse trois cartes, ou par 10 s'il en abaisse quatre. Le joueur peut également compléter les mots déjà composés et toucher ainsi (comme au Scrabble) la valeur totale du mot.
Quand le joueur a terminé son tour, ou s'il n'a pas pu abaisser de cartes, il rejette une carte au talon. Le premier à abaisser toutes ses cartes comptabilise ses points ainsi que ceux qui figurent encore dans les mains de ses adversaires. Un bonus de 100 points est prévu pour celui qui abaisse son jeu en une seule fois. Le gagnant est celui qui atteint le premier l'objectif convenu (selon le nombre de joueurs, de 1000 à 2000 points).

Notre avis
En voilà un qui porte bien son nom ! Mais vous auriez tort de vous effrayer. Car en fait, Intellude est simple et rapide autant à jouer qu'à apprendre. Le matériel consistant uniquement en cartes, le nombre de joueurs n'est limité que par l'assistance. Et la possibilité éventuelle de chercher le plus grand nombre de combinaisons possibles à partir d'un tirage commun exclut complètement la chance.
Ce jeu est instructif sans être ennuyeux et rappellera sans doute à beaucoup combien l'héritage gréco-latin est présent dans notre langue. Profs de lettres, faites-y jouer vos élèves !
Petite variante (possible à partir de quatre joueurs) offerte par J&S : comme au rami, réutilisez les cartes déjà abaissées pour composer de nouveaux mots, de manière qu'à la fin de votre tour de jeu, toutes soient utilisées. Et touchez à chaque nouveauté le nombre de points composés. Votre coup d'oeil remplacera ainsi la chance ! Un dernier conseil : mélangez bien le jeu au départ.

EN BREF

Type : jeu de mots
Nombre de joueurs : *2 à 33 (264:8)*
Clarté des règles : *8/10*
Matériel - esthétique : *7/10*
- efficacité : *7/10*
Originalité : *6/10*
Prix moyen : *240 F*

Nous aimons : ♥♥♥

Les Jeux du Mois

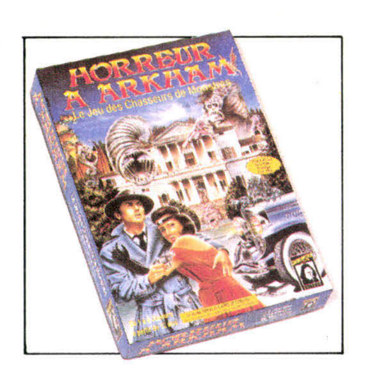
SCHMIDT

COMEDIA est le "Pictionary" (ou "Images", version Schmidt) du théâtre. Il s'agira d'improviser des rôles, de lire des textes, de faire deviner des objets à l'assistance, etc. Bref, pas pour les stratèges, mais pour les soirées entre potes.

TURBO est une "simulation" de course automobile en deux phases : on apprend à piloter, puis on se jette sur la piste.
Ces deux jeux devraient arriver pour les fêtes.

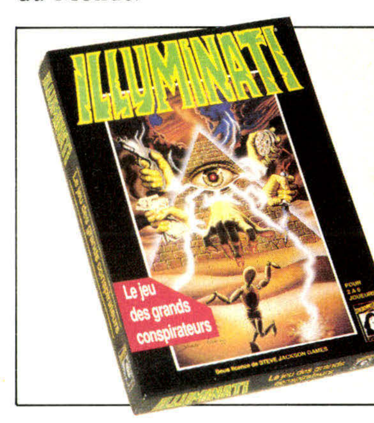
JEUX DESCARTES

Tout beau, tout nouveau et à venir...

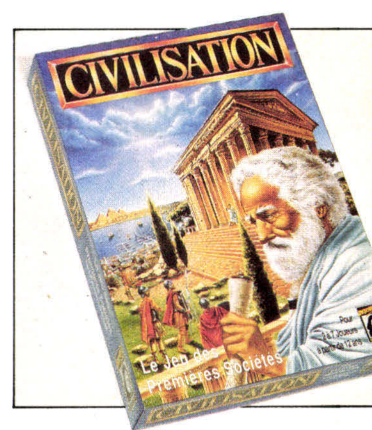


Les voilà enfin, les jeux de plateau que vous attendez tous avec une légitime impatience. **HORREUR A ARKHAM** est tiré de L'APPEL DE CTHULHU. Les joueurs y incarnent des enquêteurs chargés de refermer des portes dimensionnelles empruntées par la faune "innommable" chère à ce vieux H.P. (Oscar du meilleur jeu de plateau fantastique USA 88).
Autre dérivé direct de JdR, **JAMES BOND 007** est, lui, originaire de France. Ciblé "grand public", ce jeu vous propose de purger la planète des affreux du **SPECTRE** qui la menacent. Le meilleur agent recevra un "permis de tuer".

ILLUMINATI, peut-être la plus originale des nouveautés, vous transforme en "conspirateur" dont l'objectif est de devenir Maître des États-Unis, ultime étape, comme chacun sait, avant la Maîtrise du Monde.

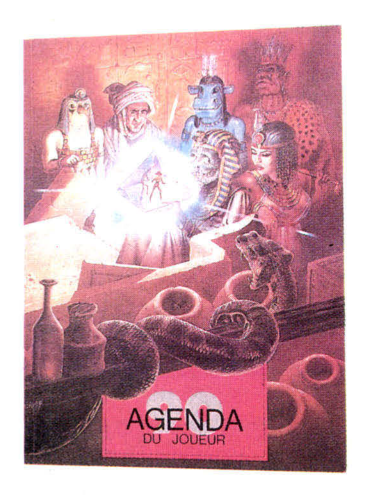


Pour finir, résonnez trompettes ! **CIVILISATION** sort enfin de l'âge de la maquette. Cette VF étant un événement, nous vous promettons d'en reparler largement dans notre prochain numéro. Qu'est-ce qui va changer ? La bonne vieille version Avalon Hill, avec sa traduction artisanale, est-elle dans les choux ? Suspense...



Agenda 90 du joueur

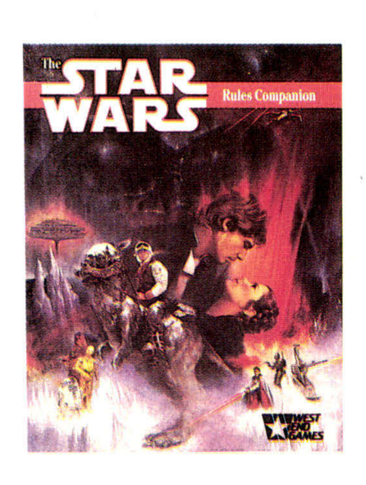
Ne répétons pas les erreurs du passé : l'Agenda du Joueur



90 est paru à l'heure. Il contient une énigme-concours à résoudre, dont les éléments sont éparpillés tout au long de l'année (premier prix : 10 000 F en boîtes de jeux et bons d'achat). Entre autre contenu utile, un carnet d'adresses des boutiques et clubs, et un tirage de dés par page, à l'usage des rôlistes négligents qui oublient leurs dés au Donjon. (89 F)

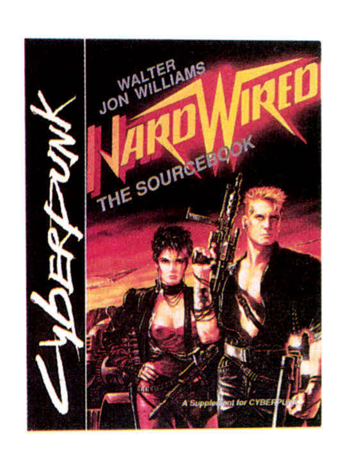
Star Wars
(WEST END GAMES)

Le Star Wars Rules Companion reprend, en les révisant à l'occasion, les principes du JdR. Le bouquin contient des photos (en couleur) et surtout une table de conversion entre le wargame Star Warriors (Guerriers des Étoiles, Jeux Descartes, v.J&S n° 59) et le JdR. Pour rôlistes pilotes de chasse anglophones. (129 F)



Scénario traduit en français : Chasse à l'homme sur Tatooine. Qui des rebelles ou de l'Empire retrouvera le premier Tollon, un des anciens chefs de la République, sur la planète déserte ? Réponse en huit épisodes. En prime, un scénario et des pions pour Guerriers des Étoiles. (59 F)

TALSORIAN GAMES
Cyberpunk



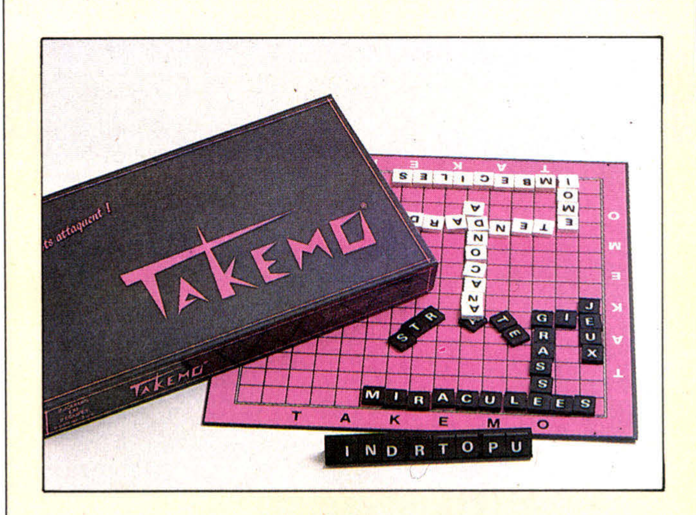
Hardwired est une extension contenant toutes les données de base à connaître sur les années 2150, basée sur le bouquin de Walter Jon Williams. De la fiche technique du chasseur Delta aux secrets du clonage, 94 pages bourrées d'électronique et de punkeries cybernétiques. Plus six scénarios. Sid le Vicieux au pays de l'Homme qui valait trois milliards ! (En anglais.)

HEXAGONAL
Rolemaster/ Shadow World
(IRON CROWN ENTERPRISE)

Rolemaster en français ? Hexagonal en promet la sortie pour ces jours-ci. (env. 100 F) La VF sortira en même temps que la deuxième version US, dont elle est la traduction (env. 300 F).

FICHE TEST

TAKEMO



Éditak

Matériel
— Un plateau 15 x 15
— 120 jetons lettres et 5 "Takemo" blancs
— 120 jetons lettres et 5 "Takemo" noirs
— 4 chevalets

But du jeu
Avoir, en fin de partie, le plus de jetons sur le plateau.

Le jeu
Le principe de base est le même que celui du Scrabble, mais il est possible de placer plusieurs mots sur sa ligne de défense, sans obligation de raccordement, à condition qu'une case au moins sépare les mots. Dès qu'un joueur atteint la ligne de défense adverse avec au moins une lettre, il gagne un pion Takemo, qu'il pourra jouer quand il le voudra (notamment en attaque).
Pour capturer un mot et éliminer des lettres adverses, il faut former un mot d'attaque qui :

— se raccorde à un mot de son camp ;

— possède une lettre (au moins) en commun avec le mot attaqué, et que cette lettre chevauche celle de l'adversaire. Les lettres des mots capturés (y compris la ou les lettres chevauchées) sont retirées du jeu, sauf les lettres qui entrent dans la composition d'autres mots non capturés.
La partie prend fin lorsqu'un joueur ne peut plus piocher suffisamment de lettres. Le gagnant est celui qui a le plus de jetons sur le plateau, jetons Takemo compris.

Notre avis
Takemo n'est pas un ersatz de Scrabble : c'est un vrai jeu de stratégie, où il ne suffit pas de composer des mots. Le terrain est en constante évolution et les retournements de situation sont fréquents, notamment avec les jetons Takemo.
L'habitude du Scrabble ou d'autres jeux de lettres avantage le joueur, qui profite alors bien mieux des possibilités de son tirage. C'est pourquoi il est préférable de jouer avec un adversaire qui soit de même force. Un jeu de lettres qui a su faire l'amalgame entre Scrabble, Go et Dames.

EN BREF

Type de jeu : lettres, stratégie
Nombre de joueurs : 2, ou 2 équipes
Clarté des règles : 7/10
Matériel - esthétique : 8/10
- efficacité : 7/10
Originalité : 9/10
Prix moyen : 215 F
Nous aimons : ♥♥♥

FIEF II



Eurogames

Matériel
— 1 plateau
— 202 pions variés (soldats, seigneurs, châteaux, moulins...)
— 70 cartes
— 60 billets
— 3 dés

But du jeu
Devenir roi et posséder trois fiefs (ou roi et reine, avec quatre fiefs, en cas d'alliance de deux joueurs) ou remporter un certain nombre de points.

Le jeu
Chaque joueur reçoit en début de partie une carte et un pion "seigneur", huit soldats à sa couleur, 300 écus et un château, qu'il place sur un village de son choix. Le tour de jeu est divisé en six phases (cartes, revenus, achats, déplacements, combats, négociations).

Les "seigneurs" jouent les uns après les autres, l'ordre changeant à chaque fois, afin d'éviter d'avantager l'un ou l'autre. A chaque tour, les joueurs agrandissent leurs familles (cartes "seigneurs"), lancent et se défendent des cartes "calamités", construisent des installations, développent des armées, combattent, concluent des alliances et fondent des "fiefs" en donnant à leurs seigneurs des titres de noblesse. Reste ensuite à se faire élire roi...

Notre avis
Pion d'Or J&S 1981, édité par International Team (v. J&S N° 25, 27 et 36), puis Rexton, c'est sous la houlette de Duccio Vitale et d'Eurogames que Fief trouve une seconde jeunesse. La grande nouveauté de la version II tient à l'adjonction de personnages féminins. Si les nénettes ne sont pas autorisées à conduire des armées (sauf quand elles sont "d'Arc", auquel cas elles restent "célibattantes"), on peut les marier avec profit et conclure ainsi des alliances...

L'idée est excellente quand le nombre des joueurs est élevé. Mais à quatre, ce système implique très vite la constitution de deux "blocs" d'intérêts contraires, ôtant tout intérêt à la diplomatie... Autres petits défauts : le plateau pas très lisible, la carte "assassinat" trop radicale, la destruction des installations économiques en cas de conquête. Facile à corriger par vous-même, si besoin est. On trouvera cependant le plateau exigu : un peu de place, surtout à six, ne serait pas de trop. Pourquoi ne pas sortir deux panneaux "rallonges" adaptables ?

EN BREF
Type de jeu : stratégie
Nombre de joueurs : 2 à 6
Clarté des règles : 7/10
Matériel - esthétique : 7/10
- efficacité : 6/10
Originalité : 7/10
Prix moyen : 200 F
Nous aimons : ♥ ♥ ♥

Jeu de Rôle des Terres du Milieu

Hexagonal a traduit "Isengard", une campagne qui vous propose la traversée de la région susnommée, où se niche la terrifiante forteresse d'Orthanc... (120 F)

Batman Role Playing Game
(MAYFAIR GAMES)

Vous n'espériez tout de même pas passer au travers ? Le Batman RPG se présente sous forme d'un bouquin (192 pages) contenant les règles de base (celles de DC Heroes simplifiées), tous les renseignements possibles sur l'univers de Batman (faune, flore...) ainsi qu'une aventure (env. 120 F, en anglais). A propos de DC Heroes, Mayfair Games prévoit la sortie d'une nouvelle version fin décembre.

Battletech
(FASA)

Déjà parus : Technical Readout N° 2 et 3 (env. 130 F). A paraître, le N° 4 de la même série, plein de bidules et d'armements divers et variés pour Battletech et ses dérivés. (En anglais).

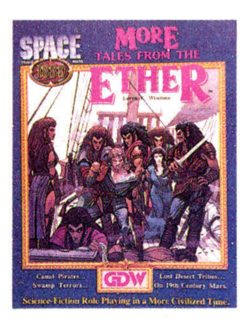
La Foire Médiévale Fantastique
(NERGAL PRODUCTIONS)

Le deuxième volet de cette série présente tout ce qu'on peut trouver dans une foire médiévale-fantastique. Un scénario permet de lier la sauce.

■ JEUX ACTUELS

Space 1889 (GDW)

Scénarios disponibles : Tales from the Ether, More Tales from the Ether, Beast Men of Mars, Caravans of Mars, Steppelords of Mars, Temple of the Beast Men. Plus trois extensions : Conklin's



■ LION RAMPANT

Ars Magica



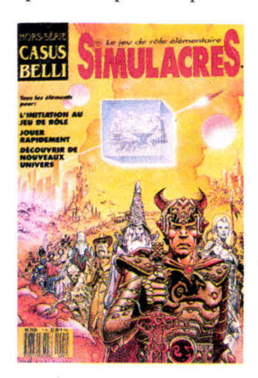
Encore un JdR à base médiévale-fantastique. Comme son nom l'indique, ce jeu s'adresse aux amateurs de magie et contient (entre autres) une impressionnante série de sorts. En plus des règles de base, une campagne : "La Saga de la Crête brumeuse". (En anglais, 160 pages, env. 180 F, dans les boutiques d'élite car pas de distributeur français : avis aux amateurs !)

■ CASUS BELLI (hors série)

Simulacres

Un jeu de rôle est-il cet horrible truc compliqué, réservé à une secte d'initiés schizophrènes et adeptes du satanisme ? Non, répond Pierre Rosenthal, concepteur : les règles tiennent en moins de dix pages, tout est fluide, simple et laisse (enfin ?) une large place à l'initiative du Maître de Jeu. C'est clair, pas cher (32 F), on le trouve

en kiosque et il est plein de scénarios, du médiéval-fantastique au space opera.



TSR

Marvel Super Heroes

Le De Luxe City Campaign Set est une source inépuisable de plans, de documentation et d'idées sur les grandes villes américaines. Avec en plus 15 mini-scénarios (en anglais).

AGMAT

CITADEL

Déjà disponible : un bloc de feuilles de personnages pour Warhammer. (120 F env.).

AVALON HILL

Crescendo of Doom, Cross of Iron et GI, les trois gamettes de Squad Leader, font l'objet d'une réédition. Pour ASL, Hollow Legion couvre les opérations de Libye en 1941 (380 F env.).

EUROGAMES

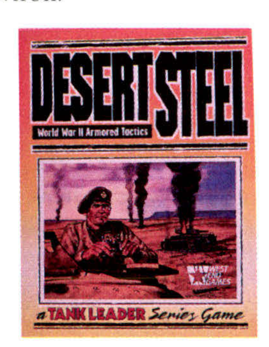
L'héritier de la série Rexton-International Team annonce une nouvelle présentation de Cry Havoc (wargame "subtactique" médiéval, v. J&S N° 31 et 36) et de Samouraï (Cry Havoc, version Japon).

Dans notre précédent numéro, une erreur de composition a attribué à Okinawa l'ancien nom de Kroll. Il fallait bien lire : Okinawa et Colonisator (anciennement baptisé Kroll et Prumni)

WEST END GAMES

Desert Steel

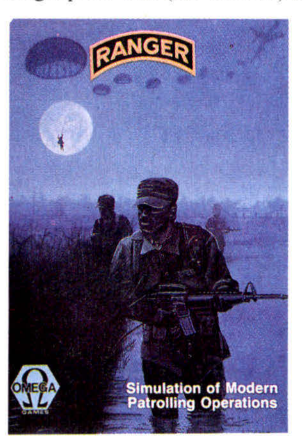
Voici le troisième volet de Tank Leader, consacré aux opérations d'Afrique du Nord (1940-1943). Très complet, il contient, entre autres, de bien instructifs détails sur l'armée italienne et ses blindés. Les 15 scénarios inclus couvrent aussi bien les déboires italiens de 1941 que les batailles féroces entre 8ème Armée et Afrikakorps autour de Tobrouk et El Alamein, jusqu'à la dernière victoire allemande en Tunisie, au col de Kasserine. Manque, hélas ! le fait d'armes des Français Libres à Bir Hakeim. Si vous fabriquez le scénario, prévenez-nous. (320 F env., en anglais). Détail : Tank Leader Eastern Front (l'équivalent de Panzer Blitz, version WEG) est disponible au prix de 250 F environ.



OMEGA GAMES

Ranger

A l'Ouest, du nouveau. Un wargame en solitaire, simple, sans pions, avec un petit goût de suspense et d'aventure ? Voici Ranger. Vous y incarnez le chef d'une patrouille, à la recherche de son objectif. Ranger est un cocktail explosif de wargame subtactique et de "jeu dont vous êtes le héros". Une fois tirés au sort votre objectif et la force de vos ennemis, vous voilà dans la jungle. Indiquez vos déplacements au crayon sur la carte plastifiée avec le crayon fourni, déterminez votre route et vos objectifs, comme "en vrai". Après ça, confiez votre sort :
1) au Tactical Booklet, sorte de bible où est prévu chaque événement survenant dans une patrouille ; chaque paragraphe offre un choix tactique, renvoyant à un autre paragraphe, etc. (air connu) ;



2) aux dés, qui décident des événements aléatoires ;
3) à vos nerfs, mis à rude épreuve ;
4) au Dieu des paras et autres troupes d'élite.
(245 F)

Kiosque

La Légende des Mites, N° 10 (parution irrégulière) - Le fanzine "bête et méchant" de l'association EROC propose un dossier sur les JdR en France. Leur avis : c'est la catastrophe... Le même diagnostic peut être fait, semble-t-il, pour La Légende des Mites. Dommage. Pour l'instant, on le trouve encore dans la plupart des magasins spécialisés.

Les amateurs de cryptographie ont aujourd'hui leur fanzine : **Le Cryptogramme.** Étonnant, non ? (Abonnements : c/o Bruno Liénard, 39 rue Bourgeois, 69300 Caluire). 50 F pour 3 ou 4 numéros par an.

Le Journal du Stratège N° 45
Le JdS vous propose un dossier Amirauté sur l'interception des convois de ravitaillement italiens vers l'Afrikakorps à partir de Malte, un dossier sur l'escadre française de l'Atlantique pour Second Fleet (avec les pions et une carte d'extension pour le Channel), un topo sur la bataille de Hanau, et comme d'habitude des scénarios pour Squad Leader, ASL, Cry Havoc, Air Force, Flight leader... (Dans les magasin spécialisés).

Wargames Illustrated N° 25
Le mag favori des wargames avec figurines. Dans l'édition de septembre, vous trouverez tout sur les batailles de Schleiz (1806) et Ligny (1815), un guide complet sur les troupes japs de la guerre contre les Russes (1904-05) et un intéressant chapitre sur le raid de Du Guesclin à Jersey (1373). (25 F, chez Jeux de Guerre Diffusion).

White Dwarf N° 118
Comme d'habitude, tout sur les nouveautés Games Workshop : Space Marine (un jeu de plateau avec figurines grand luxe), Space Hulk. Plus un dossier sur les Orcs.

Bouquins

Les Légendes vivantes : édité par l'association Les Semaines de l'Hexagone, 50 F. (Semaines de l'Hexagone, 37 route Nationale, 55200 Lérouville).

Les merveilleuses cartes à jouer du XIXe siècle : près de 200 pages éclatantes de couleurs, de sujets amusants ou touchants, témoignages de la fantaisie et de la créativité des fabricants de cartes à jouer du siècle dernier. Par un peintre de talent, collectionneur d'objets de jeu : Jean Vérame. Un peu cher, mais Papa Noël fera un effort... (Edité par Nathan, 191 pages, 495 F).

100 jeux à thème juif : 100 jeux de lettres, quiz, jeux mathématiques, casse-tête... Du "Scrabble Judaïca" à "La Vie de Ben Gourion". Par Jean-Pierre Allali. Édité par Bibliophane Édition. (Prix non communiqué)

Pierre GRUMBERG

Pour ou Contre

LifeStyle

Communiquez, communiquez... il en restera toujours quelque chose !

La sellette était jadis, dans les tribunaux, le tabouret sur lequel on faisait asseoir le prévenu. Ravensburger a repris l'image : LifeStyle, hybride de Scrupules et du Jeu de la Vérité, suscite bien des polémiques...



Ravensburger

Matériel
— 1 plateau
— 6 pions
— 24 jetons "pronostic"
— 24 jetons "favori"
— 6 jokers
— 72 cartes-photos
— 72 cartes-questions

But du jeu
Etre le plus perspicace, en devinant ce que vont répondre les autres joueurs aux questions qui leur sont posées.

Le jeu
A son tour, le joueur prend une carte-question sur le dessus d'une des deux piles. Il lit à haute voix la question correspondant au numéro de la pile. Puis il tire les cinq premières cartes-photos dans la pile qui correspond au sigle inscrit sur la carte-question. Il les pose sur le plateau de jeu, visibles par tous les joueurs, et en choisit quatre. Ces cartes sont disposées sur les cases A,B,C,D, aux quatre coins du plateau.

C'est alors qu'il établit son "pronostic" avec ses jetons (marqués A,B,C,D), selon ses préférences et en réponse à la question. Ces jetons sont placés face cachée sur le tableau de classement.

C'est là que les autres joueurs interviennent, et essaient de deviner le pronostic du joueur "sur la sellette" (donc l'ordre des jetons). Ils disposent eux aussi leurs jetons face cachée sur le tableau de classement. Une fois que chaque joueur a établi son pronostic, on découvre les jetons.

A chacun, alors, d'expliquer ses choix, la devise du jeu étant "mieux se connaître et connaître les autres". Les joueurs avancent leurs pions du nombre de jetons-pronostic bien placés. Le joueur sur la sellette n'avance pas.

Après les pronostics, chacun peut répondre pour lui-même (le joueur sur la sellette doit poser le jeton "favori" qui porte la même lettre que celui placé case 1). Un jeton "favori" correspondant à celui d'au moins un autre joueur donne un bonus d'un point (une case).

Le jeu s'arrête dès qu'un des joueurs passe la ligne d'arrivée, ou au bout d'un nombre de tours déterminé à l'avance.

POUR

On dira ce qu'on voudra, LifeStyle a vraiment du style. Regardez le design de la boîte, ouvrez, voyez le plateau, et surtout les accessoires : les jetons sont beaux et agréables au toucher, la ribambelle de jolies cartes-photos se laisse voir comme un album. Et en plus, avec toutes ces merveilles, on peut jouer ? Incroyable !

Bon, là, évidemment, ça se gâte un peu, car toutes les promesses du jeu ne sont pas tenues, notamment en ce qui concerne son aspect "psychologique". Mais si vous êtes en famille ou entre amis, et que vous cherchiez un jeu simple et qui fasse de l'effet au niveau visuel, LifeStyle est fait pour vous. L'essentiel, ici, n'est pas de gagner, mais de communiquer. Ce jeu est surtout fait pour s'exprimer en s'amusant.

♥♥♥ **Marc ESQUERRÉ**

CONTRE

A priori, un jeu de société peut se jouer avec d'autres personnes que sa proche famille ou ses copains d'enfance. LifeStyle serait-il l'exception qui confirme la règle ? Si vous y invitez vos voisins de palier, vous ne tarderez pas à vous ennuyer tous ensemble. Les pronostics n'ont une chance d'être gagnants que si vous connaissez assez le joueur sur la sellette. Sinon, autant vous fier au hasard : il lui arrive de bien faire les choses.

Sur un même thème, les questions possibles sont peu variées. Les thèmes sont trop généraux et les questions trop aseptisées : les joueurs ne s'impliquent pas vraiment dans leurs réponses, certains même avouent répondre "au pif". Seules les questions "cuisine" sont teintées d'un brin de réalisme...

Le commentaire que chacun est censé faire sur ses choix n'est pas forcément logique ni plausible : la stratégie étant d'empêcher les autres d'avancer, il faudrait proposer un pronostic introuvable. Un joueur sur la sellette est souverain, puisque personne ne peut contester son choix. Il va sans dire que ce jeu, déjà limité, perd tout intérêt avec des personnes de mauvaise foi... Côté stratégie, enfin, ne rêvez pas : sauf à tricher (répondre n'importe comment), le hasard est roi.

♥ **Annette LACOUR**

EN BREF

Type de jeu : *dérivé de questions-réponses*
Nombre de joueurs : *3 à 6*
Clarté des règles : *8/10*
Matériel - esthétique : *8/10*
- efficacité : *3/10*
Originalité : *6/10*
Prix moyen : *300 F*

AMSTRAD 6128. Pour les accros de la micro.

à partir de

2990 F TTC*

L'AMSTRAD 6128, c'est l'ordinateur personnel le plus vendu : 500 000 exemplaires en France, deux millions en Europe. Avec lui, tu peux jouer mais aussi apprendre à programmer et travailler (et c'est encore mieux si tu lui ajoutes l'imprimante AMSTRAD DMP 2160). Avec lui, tu peux disposer de la plus grande bibliothèque de logiciels (plus de 2 000 !), des meilleurs jeux, les plus récents aux prix les plus abordables. Sans compter ceux que tu peux échanger gratuitement avec tes amis ou télécharger à partir du Minitel (3615 code AMSTRAD) et du câble de téléchargement. Avec le 6128, enfin, tu peux regarder la télévision sur ton moniteur couleur** grâce à l'adaptateur télé. C'est magique, c'est AMSTRAD.

Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran monochrome, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 2 990 F T.T.C.

Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran couleur, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 3 990 F T.T.C.



Pour tout savoir sur le 6128, tapez 3615 code AMSTRAD, et lisez le mensuel **AMSTRAD** CENT POUR CENT, en vente dans tous les kiosques.

MENDÈS-FRANCE M.C.

PLAY IT AGAIN

Les batailles navales

Adaptée à toute situation ou presque, la bataille navale participe sans conteste au patrimoine ludique. Son succès s'explique par l'universalité de son matériel et la simplicité de son mécanisme.

Jeu de papier-crayon à l'origine, il a été transposé dans de nombreuses versions commerciales aux noms divers, dont certaines utilisent les possibilités de l'électronique pour permettre de jouer sans partenaire. Mais est-ce encore de la bataille navale ?

En en restant au papier-crayon, il existe cependant de nombreuses variantes qui apportent chacune leur spécificité. Depuis le jeu le plus dépouillé jusqu'aux délires imaginatifs, un passionnant continuum s'est établi. Nous en présentons ici quatre exemples illustrant les quelques thèmes classiques. Pour simplifier et pour mieux comparer, on a choisi une dimension fixe de 10x10 cases, bien que certaines variantes aient pu être établies à l'origine sur terrains plus grands.

Les batailles navales se jouent à deux, chacun possédant une feuille de papier quadrillé et un crayon. La partie est précédée d'une phase de préparation, au cours de laquelle chaque joueur place en secret ses pièces (navires principalement, mais parfois pièces annexes) sur une grille de dimensions fixées.

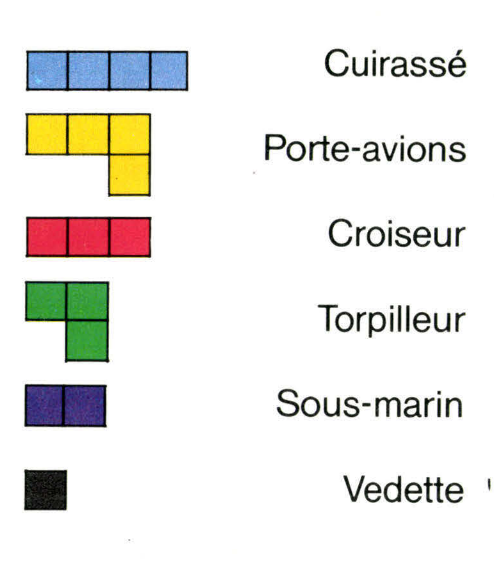
Durant le jeu lui-même, chaque joueur à son tour effectue l'une des opérations permises, le plus souvent un tir sur la position adverse en visant précisément une ou plusieurs cases. Son adversaire lui indique les dégâts éventuellement subis.

La partie est gagnée par le joueur qui a réussi à détruire tous les navires de son adversaire.

Bataille rangée

PRÉPARATION

Chaque joueur dispose de 6 navires de formes différentes. Il doit les disposer sur sa grille de telle sorte qu'aucun navire n'en touche un autre, même par un angle.



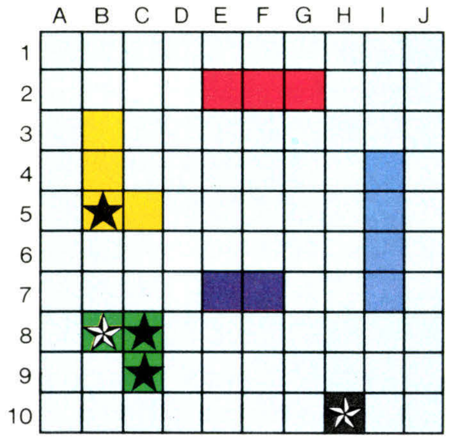


Figure 1 : Bataille rangée

A 1 .... Coup dans l'eau
B 5 .... Porte-avions touché
C 7 .... Torpilleur en vue
H 0 .... Vedette coulée
J 6 .... Cuirassé en vue
F 4 .... Coup dans l'eau
C 9 .... Torpilleur touché
C 8 .... Torpilleur touché
B 8 .... Torpilleur coulé

MARCHE DU JEU

Chaque joueur effectue à son tour un tir en indiquant une case de son choix. Son adversaire lui indique le résultat du tir. Si le tir atteint un navire, celui-ci est "touché" : si toutes ses cases ont été touchées (ou s'il s'agit de la vedette) il est "coulé". Si un tir atteint une case contiguë par un côté à un navire, celui-ci est annoncé "en vue". Dans les autres cas, le coup est "dans l'eau".

FIN DE PARTIE

Gagne celui qui a détruit tous les navires adverses.

Canonnade

PRÉPARATION

Chaque joueur dispose de cinq navires : deux porte-avions de 4 cases et 3 croiseurs de 3 cases. Les navires, de forme linéaire, peuvent être placés en diagonale. Ils sont numérotés pour être repérés. Ils ne doivent pas se toucher. Les joueurs disposent également de trois mines, placées chacune sur une case.

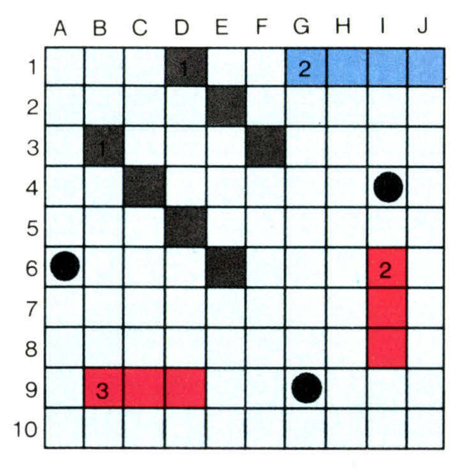


Figure 2 : Canonnade

A1-B3-G4-I8-G9
Cuirassé 1 touché
Croiseur 2 touché
Mine en G 9 : arrêt salve
Salve adverse

MARCHE DU JEU

Les navires représentent une puissance de feu égale à 2 pour les porte-avions et 1 pour les croiseurs, soit 7 au début de la partie. Chaque joueur à son tour tire une "salve" d'autant de coups qu'il lui reste de puissance de feu. Son adversaire lui indique le résultat du tir globalement (pas case par case) en disant quels navires ont été touchés ou coulés.

Si un tir atteint une des mines, celle-ci est détruite mais la salve s'arrête immédiatement : le joueur attaqué doit donc l'annoncer.

La puissance de feu d'un joueur diminue avec ses pertes, la force d'un porte-

avions étant réduite à 1 si 2 ou 3 de ses cases sont touchées. Pour corriger l'avantage du premier joueur, la première salve tirée n'est que de 4 coups.

FIN DE PARTIE

Gagne celui qui a détruit tous les navires adverses.

Poursuites en mer

PRÉPARATION

On convient de la place de quelques îles sur la grille. Puis chaque joueur dispose ses pièces : 6 navires et 3 canons. Tous n'occupent qu'une seule case. Les canons doivent être placés sur les îles.

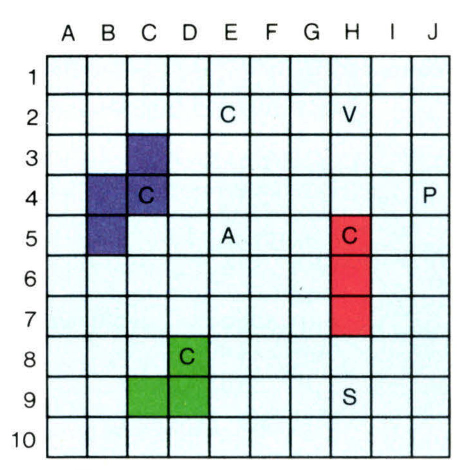


Figure 3 : Poursuites en Mer

Premier coup du joueur :
"Croiseur 1 S - 1 E"
(C arrive en F 3)
"Croiseur tire en F 5"
= îles

MARCHE DU JEU

Chaque joueur effectue à son tour, avec un de ses navires et dans l'ordre de son choix, deux opérations : un déplacement et un tir. Un déplacement se fait de case à case voisine, orthogonalement. Un tir s'effectue le long d'une direction droite ou diagonale. Vitesse de déplacement et force de tir sont égales pour tous les navires, mais variables d'un bâtiment à l'autre : 1 pour la Vedette, l'Aviso et le Sous-marin, 2 pour le Torpilleur et le Croiseur, 3 pour le Porte-avions.

Le tir doit toujours avoir lieu à la force du navire, pas en-dessous : un croiseur tire toujours à deux cases de distance.

Un déplacement, en revanche, peut être inférieur à la vitesse du navire (un porte-avions peut ne se déplacer que d'une case). Il peut même être nul, si le joueur ne veut pas bouger le navire qui a tiré ou qui va tirer. Les déplacements sont indiqués par le joueur à son adversaire sous forme des directions prises successivement (ex. : croiseur se déplace d'un Nord, un Ouest), sauf dans le cas du sous-marin, où seul est indiqué le fait qu'il se déplace, sans précision de direction.

Les navires ont un coefficient de résistance aux coups égal à leur force de tir. Cependant, lorsqu'un navire est touché, il prend les caractéristiques des navires de la catégorie inférieure. Un torpilleur touché agit comme une vedette ; un porte-avions touché 1 fois agit comme un torpilleur, touché 2 fois comme une vedette.

Au lieu de jouer un navire, le joueur peut choisir de faire tirer un canon. Il indique simplement qu'un canon tire (pas lequel) et la case de tir. Un canon tire à une distance de 1,2 ou 3 cases en ligne droite ou diagonale.

FIN DE PARTIE

Gagne celui qui a détruit tous les navires adverses (pas forcément les canons).

Bataille aéronavale

PRÉPARATION

Chaque joueur dispose de 35 points, à répartir à son choix entre ses pièces et sa force de tir, selon le barème suivant :

Porte-avions (4 cases)	4 pts
Croiseur (3 cases)	3 pts
Torpilleur (2 cases)	2 pts
Vedette (1 case)	1 pt
Avion	1 pt
Bombe	1 pt
D.C.A.	1 pt
Salve	1 pt

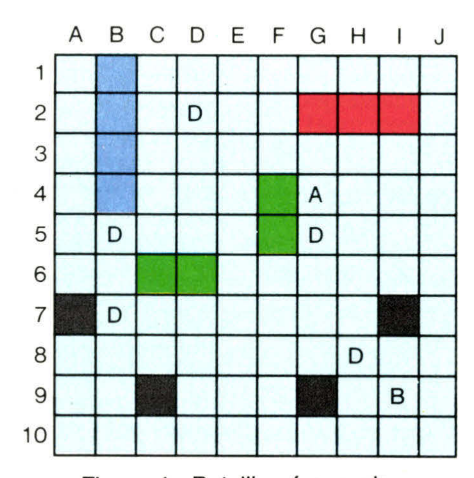


Figure 4 : Bataille aéronavale

Le joueur a réparti ses points comme suit :

1 porte-avions	4
1 croiseur	3
2 torpilleurs	4
4 vedettes	4
3 avions	3
2 bombes	2
5 D.C.A.	5
10 salves	10
	35

Les navires sont placés en ligne droite. Les avions, les bombes et les salves sont inscrits sur le côté de la grille. "A" indique l'emplacement de l'aéroport et "B" celui de l'usine d'armement. Les D.C.A. sont indiquées par un "D".

MARCHE DU JEU

Chaque joueur à son tour procède soit à un tir par salve, soit à un tir par bombe, soit à une reconnaissance par avion.

Pour le tir par bombe, le joueur indique la case d'impact. Tout le carré de 3x3 cases dont le centre est la case d'impact est détruit, sauf si dans ce carré se trouve une D.C.A. qui détruit la bombe sans subir de dommages.

Pour la reconnaissance, le joueur indique la case de survol. Tout le carré de 3x3 cases dont le centre est la case de survol doit être décrit précisément, case par case, par l'adversaire, sauf si dans ce carré se trouve une D.C.A., qui détruit l'avion sans subir de dommages ni devoir se découvrir.

Quel que soit le coup utilisé, le joueur raye une des marques correspondantes sur le côté de sa grille.

Si l'aéroport est détruit, le joueur doit rayer tous ses avions : il ne pourra plus s'en servir. De même pour l'usine d'armement et les bombes. Lorsqu'un joueur n'a plus de moyen d'attaque, il arrête de jouer. Son adversaire continue jusqu'à épuisement des siens.

A S
A S
A S
B S
B S
S
S S
S S

FIN DE PARTIE

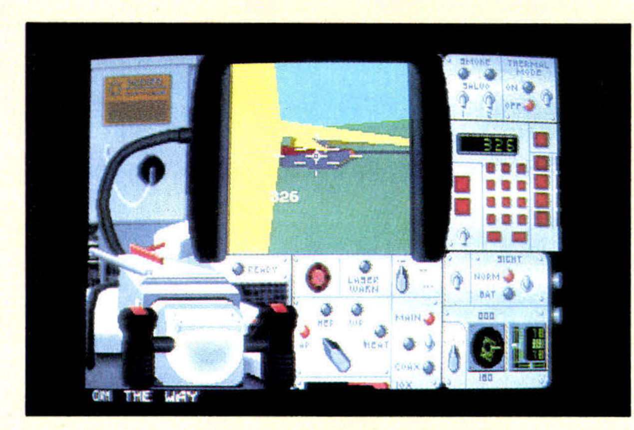
Le combat s'arrête quand un joueur a détruit tous les navires adverses ou quand les deux joueurs ont épuisé leurs moyens d'attaque. C'est alors celui à qui il reste le plus de cases-navires non détruites qui gagne.

François PINGAUD

Remerciements à R.R. Potkin et à G.C. Crawshay

FICHE TEST

M1 TANK PLATOON



MITP sur Amstrad PC 2286

Microprose

M1TP propose deux niveaux de jeu différents : un étage "simulateur", où l'on commande le meilleur char de l'armée américaine, et un étage "tactique" où l'on est chef de peloton, avec sous ses ordres quatre chars. Ça paraît banal, mais c'est pourtant la première simulation de char militairement crédible. Wargamers, vous n'avez plus qu'à investir.

Le stade ultime ?

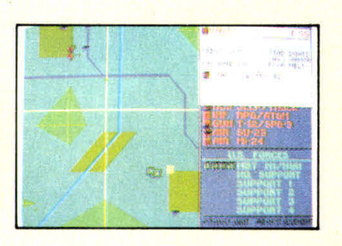
Les passionnés du combat de blindés connaissent les inconvénients du wargame "subtactique" (le niveau le plus bas dans l'échelle : char contre char) : si l'on pousse le réalisme à fond, on obtient un jeu d'une complexité extrême. Ceux qui ont essayé de jouer à Air Cav (ou à MBT, le petit dernier d'Avalon Hill, voir notre prochain numéro) vous le confirmeront.

Microprose a chargé l'ordinateur de tout ce qui est fastidieux, pour ne laisser que le réalisme. On devient vraiment chef de char (décor superbe, détails d'armement remarquables), on dirige vraiment un peloton, et en temps réel, s'il vous plaît ! Bref, fini le wargame hexagonal. Eh, les gars, sans blague, c'est une révolution !

Le permis blindés en un quart d'heure

Ceux que la simulation effraie ont tort de s'en faire. Comme à l'habitude, Microprose a intégré à la boite un cache-clavier complet. Petit détail, la touche "9" permet de remettre le char dans l'axe du canon : vous verrez, c'est fichtrement utile. Encore fallait-il y penser...

Simple et pratique, la carte, accessible à chaque instant, permet de fixer des objectifs aux petits copains, qu'il ne reste plus qu'à mettre en formation. Colonne ? Échelon refusé ? Ligne ? A vous de donner le bon ordre, de demander le renfort d'un peloton ami supplémentaire, ou un hélico de reconnaissance. Côté adversaires, il y a de quoi faire : le jeu intègre tous les équipements en service dans l'Armée Rouge. Et puis quand vous aurez fini de jouer, il vous restera à découvrir 200 pages d'un manuel superbe.



EN BREF

Pour PC (en anglais)
Son : 3/10
Graphisme : 8/10
Animation : 7/10
Originalité : 8/10
Nous aimons : 9/10

Ordinateurs :

Depuis près de dix ans, l'ordinateur est entré dans les foyers à d'autres fins que gestion et tableurs. Aujourd'hui, le jeu sur micro est devenu une activité considérable du marché informatique. Quel micro et à quel prix ? Évidemment, tout dépend de l'usage que vous en ferez... Nous avons volontairement exclu de ce choix les machines à cassettes et les configurations monochromes.

POUR JOUER PAS CHER

CPC

Vendu en France à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires, le CPC est le micro ludique le plus répandu. Basé sur une technologie 8-bits, le CPC était, il y a trois ans, la meilleure machine en rapport qualité-prix. Aujourd'hui, il est en légère perte de vitesse, technologiquement dépassé par ses petits frères dont le prix a considérablement baissé ces temps derniers. Les éditeurs de jeux ne le négligent pas pour autant, bien évidemment à cause du parc considérable.



Ludothèque immense...

Pour Noël, les prix d'appel pratiqués seront très avantageux. Et si vous êtes vraiment fauché, vous n'aurez pas de mal à en trouver un d'occasion. L'utilisateur de CPC dispose d'une immense ludothèque, éventuellement accessible par téléchargement. Attention : plus de 80% des jeux sont des jeux d'arcade. Mais si les wargames et les échecs sont exclus, certains jeux d'aventure sont fort réussis.

FICHE TECHNIQUE

Amstrad CPC 6128
Processeur **8 bits, 128 Ko** de mémoire vive
Disquettes : format spécial CPC
Prix neuf : 3990 F, livré avec moniteur couleur et kit de téléchargement
Extensions : pistolet "Magnum Light Phaser" avec six jeux, dont un seul bon : Operation Wolf (349 F), imprimantes (1690 F)...
Applications professionnelles : peu

POUR JOUER ET BOSSER PAS (TROP) CHER

ATARI ST

Il vient loin derrière le CPC en termes de ventes, mais reste à ce jour le plus vendu des ordinateurs 16 bits. Basé sur le microprocesseur 68000 de Motorola (comme l'Amiga et le MacIntosh), le ST offre un intérêt à la fois ludique et professionnel important. Jolies images, rapidité, esthétique réussie, prix alléchant, ergonomie maxi, le ST est vraiment la machine la plus

...softothèque impressionnante



que choisir ?

sympa sur le marché, petits défauts mis à part (comme les ports souris et joysticks inaccessibles).

Atout numéro un, le ST dispose d'une impressionnante "softothèque", tant ludique que professionnelle. Tous les jeux ou presque ont leur version ST, et c'est souvent la meilleure. De plus, l'arrivée récente d'un ST amélioré (STE) relancera certainement la machine, encore que les progrès concernent surtout la partie graphique (scrollings...), "musicale", l'interface vidéo et la convivialité.

Dommage qu'on ait laissé de côté les couleurs (16, contre 24 à l'Amiga), et que la compatibilité du STE avec les anciennes versions soit moins évidente qu'annoncé, sur certains softs anglais, entre autres. Aux dernières nouvelles, les éditeurs incriminés (puisqu'ils sont coupables de non-respect du cahier des charges Atari...) sont en train d'arranger ça.

FICHE TECHNIQUE

Atari ST 520 ou 1040
Processeur **16 bits, 520 ou 1040 Ko** de mémoire vive
Le STE, qui remplace définitivement le 520, dispose de 520 Ko en version de base, avec **extension possible jusqu'à 4 Mo**
Disquettes : 3,5 pouces
Prix neuf - 520 STE : 3500 F (unité centrale), 5500 avec moniteur couleur
- 1040 ST : env. 6500 F, unité centrale et moniteur couleur
Extensions : drive externe (env. 990 F), disque dur 30 Mo (env. 5000 F), imprimante (à partir de 1500 F).
Applications professionnelles : énormément (PAO, traitement de texte, tableurs, etc...). La version 1040 est plus appropriée.

AMIGA

Une machine de jeu extraordinaire, la plus aboutie dans cette gamme de prix au point de vue graphisme et son. Troisième standard grand public français (50 000 machines vendues), l'Amiga est à la charnière entre le familial (version 500) et le professionnel haut de gamme (versions 2000 et plus).

Pour le joueur, l'Amiga reste un peu cher, encore que les fêtes (et la sortie de l'Atari STE, concurrent direct) suscitent d'intéressantes promotions. Bien qu'il souffre de défauts évidents (lecteur de disque lentissime, alimentation externe encombrante et fragile, pas de prise MIDI...), l'Amiga fait l'objet d'un véritable culte en raison de ses incroyables capacités graphiques et de ses infinies possibilités d'extensions.



Encore un peu cher...

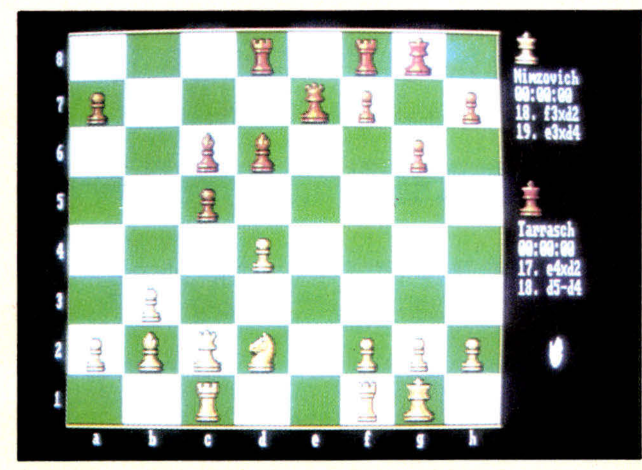
La polémique fait donc toujours rage entre Amigars et Ataristes, chacun étant convaincu de posséder la meilleure machine au monde. A vous de choisir. La ludothèque Amiga est un peu plus restreinte que celle de l'Atari, mais l'écart tend à se combler, à cause du succès grandissant de la machine, y compris aux USA. Bref, question de goût et de moyens...

FICHE TECHNIQUE

Amiga 500
Processeur **16 bits, 500 Ko** de mémoire vive
Disquettes : 3,5 pouces
Prix neuf : 6990 F (unité centrale plus moniteur couleur)
Extensions : extension mémoire 500 Ko (1490 F), lecteur 3,5 pouces (990 F), disque dur 20 Mo (4490 F), imprimantes (à partir de 1490 F)
Applications profession-

F I C H E   T E S T

CHESSMASTER 2100



CM2100 sur Amstrad pc 2286

Software Toolworks

Soixante-quatre cases de plus sur micro, quoi de neuf ? A la fois beaucoup et pas grand-chose. Chessmaster 2100 est tout de même un progrès sensible par rapport à la version 2000. Le programme joue mieux, il est plus accueillant. Mais il reste un certain nombre de déficiences, confirmées par la sortie prochaine d'une version 2115...

Tchi-Tchi

De façon générale, les ouvertures manquent de variété : si avec les blancs on choisit une Espagnole (ce qui ne pose aucune difficulté car CM 2100 joue quasi systématiquement 1.e4, e5 2.Cf3, Cc6...) et qu'on poursuit normalement, on se retrouve inévitablement dans la variante Tchigorine. Étrange...

Si l'on ne connaît pas, on s'amuse... au début. Et puis on se lasse : que voulez-vous, les meilleures choses ont une fin !

Une fin rapide d'ailleurs, la variante Tchigorine étant difficile à jouer pour un ordinateur (faible pour le jeu positionnel).

Même chose quand CM a les blancs, où le sempiternel 1.e4 permet au joueur d'imposer sa variante préférée, par exemple une Najdorf. Ces stéréotypes d'ouverture sont-ils dus à un bug ? Il est impossible de répondre. Nous avons tout de même joué un bon nombre de parties, aboutissant aux mêmes conclusions.

Faiblesse fatale

Comme tous les programmes, Chessmaster 2100 est faiblard stratégiquement. Là où ça se complique, c'est que tactiquement, il n'est guère meilleur. Défaut significatif : le programme répond à une menace par une contre-menace, ce qui aboutit souvent à deux pièces en prise. Hum... Le début de partie est stéréotypé (voir plus haut), le milieu pas terrible ; quant aux finales, elles sont informatiques, c'est-à-dire bof ! Situons le niveau de Chessmaster 2100 (testé sur PC) un peu au-dessous de Sargon III sur Atari. Alors, sacrebleu ! à quoi bon l'acquérir ? Une incontestable convivialité et un bon accueil aux débutants. Attendons la suite...

(Remerciements à Jean-Yves Trétout)

EN BREF

Disquette pour PC
Son : bredouillis
Graphisme : 8/10
Animation : —
Originalité : 4/10
Nous aimons : 5/10

FICHE TEST

BLOODWYCH



Bloodwych sur Amiga



Image Works

Combien d'entre nous ont passé des nuits blanches à écorcher des vers géants, à faire un cauchemar au moindre coude de couloir du métro ? Un chiffre assez colossal pour qu'Image Works se croie obligée de sortir un clone de Dungeon Master. Avec Bloodwych, le mercenaire qui s'était endormi sur les lauriers glanés avec DM se réveille. Sus !

Quelques atouts dans la souris

Surprise, après le (moche) dessin de la page de garde, on s'aperçoit qu'on peut jouer à deux. Principe : chacun des joueurs dispose d'un personnage et de trois équipiers potentiels à recruter en cours de jeu. Les deux équipes évoluent de concert, avec l'avantage de disposer ainsi d'une force de frappe considérable et l'inconvénient de moyens de subsistance limités. On peut au besoin fragmenter la compagnie, ce qui offre d'évidentes possibilités stratégiques. La "classe" des persos est symbolisée par les couleurs de cartes : Pique pour les guerriers, Carreau pour les assassins, etc. L'état de chaque aventurier est figuré à l'écran (points de vie, objets, etc.), à côté de ce que voit chaque équipe. Tout se gère à la souris.

Routine "donjonneuse"

Question décor, on a visiblement amorti les frais de Dungeon Master. Ca y ressemble comme deux gouttes de gelée ocre, en plus moche pour les personnages. Le thème n'est pas non plus d'une extrême fraîcheur : un labyrinthe, des tas de monstres à bugner. Heureusement, le terrain de jeu prend des dimensions gigantesques : trois sous-sols et cinq tours de huit étages, au moins ! En progrès toujours : la magie plus subtile, un mode de communication intéressant qui permet de négocier l'achat ou la vente de certains objets. Finis les sacs à dos pleins de machins inutiles : vendez ! Vous gagnerez au moins de quoi patienter jusqu'à la sortie de Chaos Strikes Back...

Remerciements à Renlô Sublett

EN BREF

Son : 4/10
Graphisme : 6/10
Animation : 5/10
Originalité : 5/10
Nous aimons : 9/10

nelles : traitement de texte, bureautique

Les professionnels du graphisme préfèrent la version 2000 (11 500 F avec moniteur, version de base...), "bidouillable" à loisir et ultra-performante, à condition d'avoir les moyens. Pour l'Amiga 500, il existe de très sympathiques émulateurs de MacIntosh.

POUR BOSSER ET JOUER (ACCESSOIREMENT)

LES COMPATIBLES PC

Le compatible sort de plus en plus des entreprises pour entrer dans les foyers. Si le PC ancienne manière n'est pas très ludique d'aspect (système d'exploitation MS-DOS rebutant au possible, cartes graphiques Hercules ou CGA limitées, vitesse d'horloge du processeur trop lente sur les vieux XT), les éditeurs ont vite compris l'intérêt que représentait pour eux un parc en pleine extension.

La gamme de prix va de 5000 (la "deuche") à 100000 F (la Ferrari), aussi ne serez-vous limité que par vos moyens. Si vous voulez un PC ludiquement exploitable (quoique lent...) à prix acceptable, la gamme Amstrad est sympa, malgré quelques bugs au lancement, réparés depuis.

Pour petit budget : PC 1512, lecteur 5"25, écran couleur (6490 F). Pour budget moyen : PC 2086 HD 12 HRCD, lecteur 3"5, disque dur 30 Mo, écran VGA 256 couleurs (12190 F).



Amstrad PC 2086

LE MACINTOSH

C'est le nec plus ultra du micro. Mais il est carrément hors de prix! Sa version la moins chère (le Mac+) vaut trois fois le prix d'un Atari ST. Et en monochrome, en plus ! Alors, pour les jeux, bof...

AU FAIT...

N'oubliez pas de faire l'acquisition d'un joystick. Il en existe de tous les types, de 50 à 200 F. Si vos goûts vous dirigent vers l'arcade, vous privilégierez les joysticks avec tir automatique en option.

De gauche à droite (65 à 140 F) : Ace, Ace 2, Fast Winner, F.W. Turbo, West Phaser (Loriciel)



Pour la simulation, choisissez la qualité, synonyme de précision, et un arrimage solide à la table au moyen de ventouses.
Pour les PC, il vous faudra un joystick spécial et une carte pour l'adapter ("Quickshot 20", 230 F env.). Il existe depuis peu un certain nombre d'extensions directement dédiées au jeu, comme un manche à balai pour les simulateurs de vol (console Sublogic - renseignez vous chez votre revendeur - ou Maxx Yoke, v.J&S N° 59).
Au rayon armurerie, vous apprécierez le West Phaser de Loriciel, qui permet de transformer l'écran en stand de tir. Plusieurs softs sont déjà disponibles, vous ne vous en lasserez donc pas. Attention, certains jeux sur PC sont presque injouables sans souris : prenez vos précautions. Dernier truc : certains softs reconfigurent sans prévenir le clavier en QWERTY (Amiga, PC).

EN BREF...

INFOGRAMES
NORTH AND SOUTH

Adapté des célèbres Tuniques Bleues, la BD de Lambil et Cauvin, North and South est un jeu de stratégie-arcade mettant aux prises les Bleus et les Gris. Si la présentation est ravissante et le propos alléchant, le jeu est pauvre et d'une déconcertante facilité (surtout si l'on succombe au désir de diriger soi-même la bataille). Plutôt que la charge qu'on aurait aimé sonner, c'est plutôt la sonnerie aux morts qui retentit... Testé sur Amiga.

North and South sur Amiga



CCS SOFTWARE
VULCAN, THE TUNISIAN CAMPAIGN

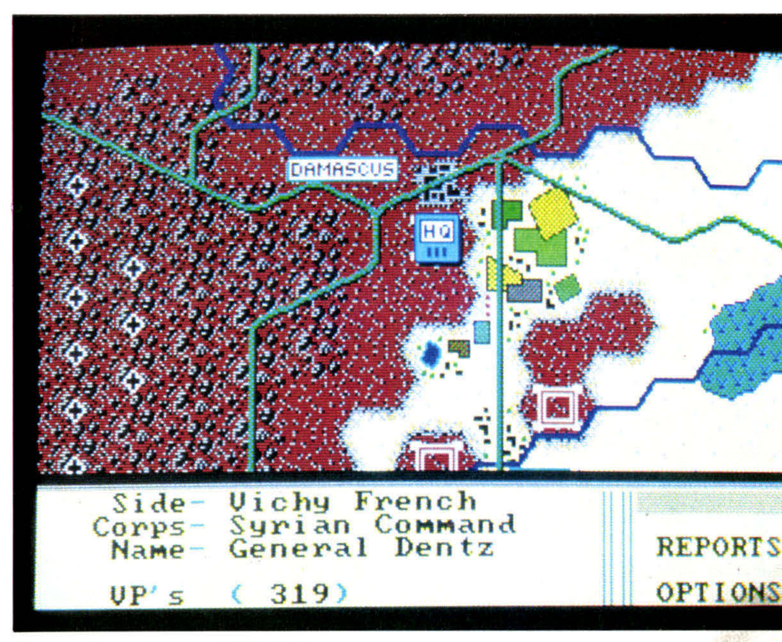
Un wargame (échelon régimentaire) classique, transposé sur ordinateur. On attendait un peu plus d'originalité dans la démarche : des pions, des cases. Bof ! En plus, l'ordinateur ne permet pas d'évaluer la force des unités combattues, ce qui est un non-sens. C'est décevant, mais bon, enfin, les wargames se font si rares... La version Amiga ne rattrape que par une plus grande convivialité la version PC testée dans J&S N° 55. Disponible sur ST.

Vulcan sur Amiga



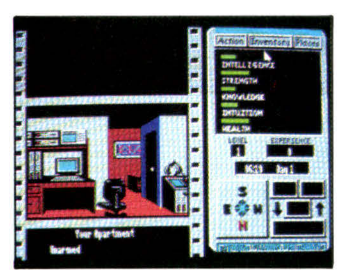
SSG
ROMMEL, BATTLES FOR NORTH AFRICA

Sur le même thème que Vulcan (au moins pour quelques scénarios), un wargame toujours aussi classique mais beaucoup plus complet et réaliste. C'est extrêmement fastidieux d'accès, mais une fois pigé le manuel (en anglais...), ça devient passionnant. Les petits Français apprécieront le scénario consacré à la fratricide campagne de Syrie, les amateurs de conditionnels préféreront le scénario sur l'invasion de Malte. En plus, il y a un kit de construction de scénarios ! Sur PC.



Rommel sur Amstrad PC 1640

ACCOLADE
THE THIRD COURIER



Sur Amstrad PC 1640

Mission d'espionnage à Berlin-Est, façon "Troisième Homme" (avec un titre pareil...). On se construit un perso comme dans les jeux de rôle, et puis c'est parti. La suite est une aventure assez classique, mais bien faite. A condition d'avoir une souris. Pour PC.



UFO sur Amstrad PC 1640

SUBLOGIC
UFO

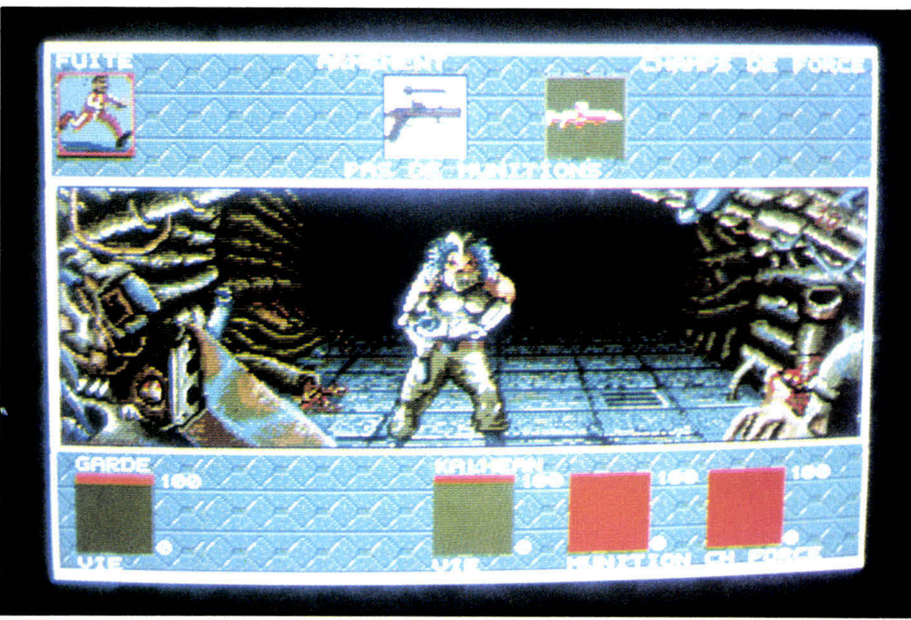
Un simulateur de soucoupe volante... Où sont-ils allés chercher les données, mmh ? E.T. a-t-il livré les secrets de son vaisseau contre un plan de la Galaxie ?
Sublogic propose là un "vrai" simulateur, donc compliqué, avec un tas de machins bizarres à gérer. Le job consiste à ratisser de l'énergie en terrorisant les habitants des États-Unis (carte incluse). Ça n'est pas évident, mais c'est... dépaysant. On peut éventuellement utiliser, avec ce jeu, les Scenery disks, destinés au Flight simulator 3.0. Destiné aux blasés du simu. Pour PC.

Pierre GRUMBERG

LE JEU MICRO DU MOIS

B.A.T.

Depuis un an (et même plus), on vous l'annonce chaque mois. En octobre 1988, nous lui avions consacré notre couverture, et nous avons même organisé un concours. Mais il n'y a pas d'heure pour les braves : le Bureau des Affaires Temporelles est ouvert.



Rencontre inamicale dans le sous-sol de Selenia

"Sauvez la Terre de la destruction". On étouffe un bâillement et on s'assoit, passablement blasé, devant la souris. Mais si le scénario est usé (agent secret, savant fou, sbires assoiffés de sang, etc.), l'univers auquel on accède est une petite merveille. Chaque situation cent fois vécue prend alors une dimension "extraordinaire" (au sens strict). Et le scénario cahotant devient passionnant...

Visitez Selenia...

Les amateurs de science-fiction cinématographique apprécieront Selenia, planète baroque, coincée entre le techno-futur lasérisé à la *Star Wars* et le sordide cradingue à la *Blade Runner*. Bref, on oscille agréablement entre les super-vaisseaux anti-grav' et les cagoinces de l'astroport, dont les pissotières "sont conçues pour accueillir toutes les races de l'espace".

Ça vaut le détour ! Chaque coin et recoin est détaillé avec un luxe effrayant, truffé de "tiroirs" sympathiques, jeux de café, distributeurs d'argent, de bouffe, cinémas et autres endroits mal famés que Marthe Richard fit fermer au XXe siècle. Tout ça crée une véritable atmosphère, viciée certes, mais incontestablement dépaysante. On en regrette presque de ne pouvoir simplement se consacrer au tourisme...

...sa faune...

Selenia est peuplée de toutes sortes de créatures, pas vraiment bien intentionnées : que voulez-vous, on est pas là pour rigoler ! La faune locale semble le fruit des amours trioliques de Norman Spinrad, Sid Vicious et R2D2. Heureusement que dans ces eaux troubles naviguent quelques créatures de rêve, peu recommandables en temps normal, mais bien utiles à l'occasion.

Chacun des personnages passant à portée peut être interpellé et questionné. C'est là qu'intervient le "jeu vivant", le concept de Computer's Dream (l'équipe de développeurs) : chacun des personnages du jeu a sa vie propre. Tout ça contribue à rendre différente chaque aventure. Impossible d'échanger la solution avec des copains : il y en a autant que de joueurs !

...ses attractions...

Le danger de la richesse, c'est la complexité. Pas d'angoisses : tout se joue à la souris. On balade le curseur sur l'écran : il change de forme selon les possibilités d'actions à accomplir. Un petit clic, et hop ! on voit apparaître un menu déroulant. Facile. Le joueur peut accéder à tout moment à un diagnostic de santé, au moyen d'un micro-ordinateur greffé dans le bras du héros. Ledit machin sert également d'agenda (programmable), de traducteur d'*alien* en français... mais il ne fait pas les frites !

L'armement, on s'y attendait, jouit de faveurs particulières. En cas de combat, un écran spécial s'affiche. Vos réflexes (de joueur) et vos compétences (de perso, façon rôliste, choisies au début du jeu) feront la différence. Tout ça ? Et plus encore : le jeu recèle son compartiment "simulateur de vol" et "labyrinthe à la Dungeon Master". Il y en a vraiment pour tous les goûts...

...ses paysages...

Côté graphisme, on se balade en terrain connu: Chris Foss, Angus McKye, Moebius, Druillet... Si le pillage a été inconscient, aux dires de l'artiste, le résultat est éloquent. Tous les tableaux (assemblés façon BD) sont animés de petit bidules, robots, mouches, machins aériens, qui grouillent sur l'écran en renforçant une stressante impression de vie malsaine et de surpeuplement. Quel boulot !

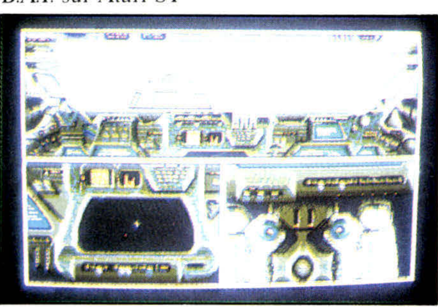
Pour le son, les concepteurs ont décidé d'intégrer au jeu une carte permettant de brancher un casque de walkman ou de raccorder une chaîne Hi Fi. Double avantage : le son est superbe et les pirates l'ont dans l'os ! Astucieux. Seul l'odorat n'est pas satisfait, mais Computer's Dream y pense pour B.A.T N° 2 : on se demande s'il n'en seront pas capables...

Pierre GRUMBERG

FICHE TECHNIQUE

Éditeur : *Ubi Soft*
Disquettes pour : *Atari ST, Amiga*
Son : *8/10*
Graphisme : *8/10*
Animation : *8/10*
Originalité : *8/10*
Nous aimons : *9/10*

B.A.T. sur Atari ST





HIGHWAY PATROL II
La poursuite infernale
Nouveau ! TAPEZ 36.15 MICROÏDS
36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement
Le tueur conduisait une FM TURBO-12 à tombeau ouvert, il me restait peu de temps pour l'intercepter, j'armais mon fusil à pompe, la poursuite allait être féroce...
HIGHWAY PATROL II, la puissance du vrai simulateur 3D où tout est possible : demi-tours, dérapages, tête-à-queue, marche arrière.
Quittez les routes et foncez à travers le désert, votre carte sera indispensable, votre sang-froid aussi...
MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00
AMSTRAD.CPC – ATARI ST.STE – AMIGA – COMPATIBLES IBM PC – CGA – EGA – VGA – HERCULES

ÉCHECS

DEMI-FINALES DU CHAMPIONNAT DU MONDE

Karpov et Timman à l'arraché !

Anatoli Karpov, n° 2 mondial, champion du Monde 75-85, ne trouvait jusqu'ici comme seul adversaire à sa taille que Garry Kasparov : qui aurait pu croire qu'il lui serait si difficile d'éliminer de son compatriote Youssoupov (15ème mondial) ?



Karpov (à droite) : à la recherche des temps perdus ?

C'est au *Saddler's Wells Theatre* de Londres que l'impossible exploit a bien failli se réaliser. Ce qui ne devait être qu'une formalité pour la star tourna vite au cauchemar, cette demi-finale prenant tout à coup des allures de guêpier inextricable.

Face à Youssoupov, admirablement préparé par le super-entraîneur soviétique Mark Dvoretzky, l'entrée en matière de Karpov laissa planer quelques doutes. Nulle dans la 1ère partie (une finale délicate qu'en d'autres temps il aurait pu convertir en gain), et surtout une nulle inespérée dans la 2ème, où il ne dut son salut qu'à une bourde de Youssoupov, qui jouait bel et bien alors pour le gain !

Le "complexe Karpov"

Dans la 3ème, Karpov obtenait un ajournement miraculeux, qui allait lui permettre pourtant de marquer son premier point, son adversaire ne trouvant rien de mieux que de lui faire cadeau d'une pièce. Youssoupov faisait-il un "complexe Karpov", et l'ex-roi allait-il s'en tirer sur un énorme coup de bluff ?

Dans l'autre demi-finale, à quelques mètres de là, les choses étaient plus claires. Le Hollandais Jan Timman (10ème mondial) semblait confirmer tous les pronostics en prenant le meilleur sur l'Anglais Jonathan Speelman (13ème mondial). Bien que jouant "sur ses terres", le Britannique ne trouvait toujours pas la faille dans la forteresse batave : nulle dans la 1ère, défaite (sans bavure) dans la 2ème, nulles dans la 3ème et la 4ème.

Si la 5ème partie se concluait par un sage partage du point entre les occidentaux, il n'allait pas en être de même chez les Russes. A 21 heures ce jeudi 12 octobre, le résultat claqua dans le silence : Youssoupov 1 - Karpov 0 ! Un véritable coup de tonnerre dans le ciel, déjà maussade, de l'ancien champion du Monde. Mais au-delà du résultat, c'était la manière employée par Youssoupov qui laissait songeur...

Karpov s'était bel et bien fait dominer, puis ligoter de toutes parts après une ouverture on ne peut plus mal négociée. Et contrairement aux autres parties, où Youssoupov s'était battu lui-même, l'outsider resta maître de sa position jusqu'au bout et ne laissa pas passer sa chance ; il est vrai qu'on n'a pas tous les jours l'occasion de battre un champion du Monde !

Jan Timman (Photo Jiri Jiru)



La dernière ligne droite

Le sprint final promettait donc, entre un Youssoupov conscient de jouer LE match de sa vie et un Karpov passant totalement à côté de son sujet, et manifestement hors de forme. Les deux nulles qui suivirent ne rassurèrent d'ailleurs pas ses supporters.

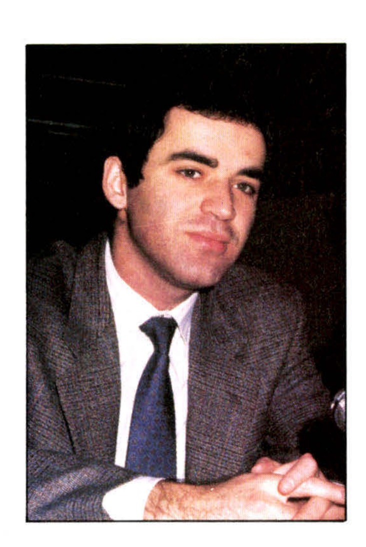
A l'entrée de la ligne droite, les quatre candidats étaient à égalité : 3,5 partout pour les "Russes" et pour Timman-Speelman. Ce dernier venait de relancer de façon spectaculaire son match par un gain magistral en 30 coups dans la 7ème. Plus d'un "book" londonien donnait à ce moment-là une finale Youssoupov-Speelman !

C'est alors que les deux favoris logiques se déchaînèrent : Timman ôta, en 54 coups, tout espoir à Speelman qui termina là sa belle aventure ; et Karpov renvoya (enfin !) à ses chères études le dangereux Youssoupov en 53 coups.

Juste ce qu'il fallait quand il le fallait, telle est la morale de cette histoire ! L'ex-roi des échecs ne déclarait-t-il pas, à l'issue de sa laborieuse prestation, qu'il lui était de plus en plus difficile de se motiver pour "des tours préliminaires", son unique but étant désormais la reconquête de sa couronne perdue.

En attendant Lyon en octobre 90, c'est Londres (encore) qui nous offrira en mars prochain une finale des candidats entre ces deux miraculés que sont Anatoli Karpov et Jan Timman.

Tilburg : bye-bye Bobby, ELO Garry !



En faisant un véritable "carton" au tournoi de Tilburg (Pays- Bas), Garry Kasparov a enfin atteint son objectif : battre le record ELO historique de l'Américain Bobby Fischer, détenteur en son temps d'un impressionnant 2785.

Au 1er janvier prochain, le champion du Monde étrennera un nouvel ELO de 2795 points ! Ces vingt nouveaux points sont le résultat du fantastique numéro auquel s'est livré Kasparov en Hollande : 10 victoires et 4 nulles, soit 12 points sur 14 possibles. Ce *must* du circuit mondial, organisé par les assurances hollandaises Interpolis, réunissait 8 joueurs qui s'affrontaient en doubles rondes. Kortchnoï, Ljubojevic ou Ivantchuk ne constituent pas *a priori* un menu fretin.

Mais "l'Ogre de Bakou" n'eut de cesse d'assouvir son féroce appétit. Dur, dur ! la vie de Grand Maître, quand on est condamné à tenir le rôle de victime expiatoire. Kortchnoï, héroïque dauphin, termine à 3 points et demi : un véritable massacre ! En effaçant Fischer des tablettes, Kasparov est devenu le plus fort joueur de tous les temps. Plus que cinq petits points et "Sa Majesté" contemplera le petit monde des échecs du haut de ses invraisemblables 2800 ELO.

Résultats

1. Kasparov (URSS).. 12/14
2. Kortchnoï (CH)........... 8,5
3. Ljubojevic (Y)............. 7
   Sax (H)........................ 7
5. Ivantchuk (URSS).... 6,5
6. Agdestein (N)............ 5,5
   Hjartarson (ISL)......... 5,5
8. Piket (P-B).................. 4

"Chess Opéra" ou la passion des échecs

Organisation et Promotion du sport Échiquéen Recherche et Animation = O.P.É.R.A. : cocorico ! la première société de ce genre au monde est française. A sa tête, Pierre Buchard, ancien secrétaire général du comité d'organisation de la Coupe du Monde de Belfort : une référence !

"Chess Opéra" apparaît comme un outil formidable dans le petit monde des Échecs français, avec comme partenaires (entre autres) la Fédération française, qui a signé une convention sur 5 ans, M. Bessel Kok, l'homme de la SWIFT et de la GMA, et la revue Europe Échecs de M. Bertolo, ancien et dynamique président de la F.F.E. -.

"Chess Opéra" s'appuie sur deux idées fortes : les échecs, c'est un sport, et c'est médiatique. De plus, c'est populaire.

D'où la création du "Club des Villes Échiquéennes" : enthousiasme des municipalités contactées (par exemple MM. Soisson à Auxerre, Séguin à Épinal, Carignon à Grenoble, Mauroy à Lille, Noir à Lyon, Vigouroux à Marseille, Chirac à Paris, Baudis à Toulouse ou Mme Trautmann à Strasbourg).

Grâce à ce label de qualité et de prestige, le "Club des Villes Échiquéennes" accueillera des manifestations d'envergure. Proposant des tournois "clés en main" avec les plus grands champions (grâce à la présence de sponsors locaux ou nationaux réunis dans le "Club des Sponsors"), mais aussi des manifestations populaires telles que simultanées ou échiquiers vivants, "Chess Opéra" préside aussi aux destinées professionnelles de quelques-uns des meilleurs champions français.

"Chess Opéra", qui s'est vu confier l'organisation du Tournoi Zonal Européen qualificatif au Championnat du Monde 93, est bien décidée à promouvoir ce sport pratiqué, selon un sondage BVA, par 6 millions de Français. Ça n'a pas fini de bouger dans les 64 cases tricolores !

Thierry PAUNIN

En bref...

• **Jean-Claude Loubatière nouveau président de la F.F.E. -**

C'est par 453 voix contre 213 au Niçois Testard et 101 au Spinalien Bessler que Jean-Claude Loubatière a été élu à la tête de la Fédération, succédant ainsi à M. Raoul Bertolo. "Prof de maths" à Montpellier, M. Loubatière devient à 45 ans le 14ème président de la F.F.E., après avoir exercé les fonctions de D.T.N (Directeur Technique National) sous la présidence Lambert. Malgré la mise en place d'un nouveau staff fédéral, le MI François Chevaldonnet conserve son poste, indiscutable et indiscuté, de DTN : le premier point positif de l'ère Loubatière.

• **Londres**
Tournoi de la "National Westminster Bank" :

1. Barua (IND).................. 6/9
2. Adams (GB)............... 5,5
   Bronstein (URSS)..... 5,5
   Levitt (GB).................. 5,5

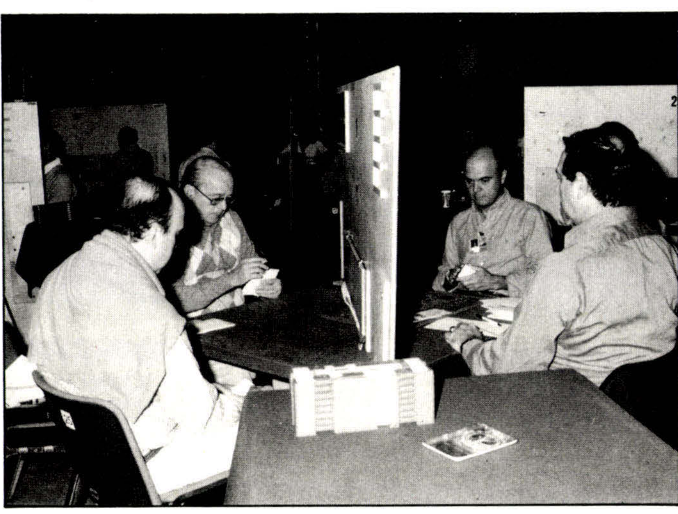
etc.

• **Copenhague - "Politiken Cup".** Face à 7 messieurs, tous MI ou GMI respectables, les soeurs Polgar ont fait leur numéro : Judit (13 ans) est 2ème, Zsuzsa (19 ans) 4ème et Zsofia (15 ans) 6ème !

• **Budapest** - 2ème norme de Maître International pour le sympathique Cannois Damir Levacic, qui remporte ex aequo le tournoi. Si son prochain ELO est de 2400, Damir deviendra le 26ème MI français.

BRIDGE
Carnaval à Perth

Le championnat du monde de bridge (Bermuda Bowl), et le championnat du monde féminin (Venice Cup), se sont déroulés à Perth (Australie) du 9 au 23 septembre. Le Brésil a créé l'événement...



Gabriel Chagas (pull Jacquard) et Marcello Branco

Les sud-Américains (Chagas, Pedro et Marcello Branco, De Mello, Camacho et Janz) ont mis un terme à une série de sept victoires américaines consécutives dans la Bermuda Bowl.

Les Américaines, quant à elles, ont gagné face aux Pays-Bas, dont on attendait pourtant une meilleure opposition.

Et la France, me direz-vous ? Elle était représentée par son équipe Open, avec Eisenberg-Sussel, Mari-Quantin, Poubeau-Salama. Après un excellent départ, elle figurait en tête à mi-parcours des éliminatoires mais s'effondrait sur la fin, terminant 4ème, alors que seules les deux premières places étaient qualificatives pour les demi-finales, auxquelles participaient d'office la Pologne et les USA, vainqueurs des championnats d'Europe et d'Amérique du Nord.

Bermuda Bowl : le Brésil au finish

L'ordre d'arrivée des éliminatoires (deux matches de 32 donnes entre chaque pays) était le suivant :

1 - Brésil	280
2 - Australie	240
3 - Formose	231
4 - France	229
5 - Égypte	209,5
6 - Nouvelle-Zélande	200
7 - Colombie	140,5
8 - Canada	137

En demi-finale (160 donnes), les États-Unis battaient, comme prévu, l'Australie (387-327) et le Brésil disposait de la Pologne (369-327). La méthode artificielle du "passe forcing" utilisée par une paire polonaise, et dont on pensait qu'elle serait une gêne pour les adversaires, ne fit, en réalité, que se retourner contre ses auteurs.

En finale, (176 donnes), après un départ très serré, le Brésil ne menait que de 3 points face aux Américains au bout de 64 donnes. Mais l'équipe de Chagas se montra alors inexorable : elle avait un avantage de 54 points après 128 donnes, qui fut également son avance à la fin de la rencontre.

Venice Cup : victoire des Américaines

Dans la compétition féminine, les Hollandaises dominèrent nettement les éliminatoires et terminèrent largement détachées, à près de 21 points de moyenne sur 25 par match, ce qui n'est pas rien !

Classement des éliminatoires Dames :

1 - Pays-Bas	292
2 - Canada	254
3 - Australie	226
4 - Formose	221,5
5 - Brésil	183
6 - Inde	170
7 - Nouvelle-Zélande	152
8 - Colombie	152

En demi-finale (128 donnes), la R.F.A., championne d'Europe et, à ce titre, qualifiée d'office, ne rééditait pas son exploit de Turku, et s'inclinait par 301 à 289.

De leur côté, les Américaines venaient aisément à bout de leurs "voisines" du Canada (344,5-197,5).

En finale (128 donnes), l'équipe des USA (Mmes Bethe, Deas, Gwodzdinzinsky, Mc Callum, Palmer, Shuman) prenait un meilleur départ que les Hollandaises qui, malgré une bonne remontée sur les dernières donnes, laissaient finalement le titre aux championnes sortantes (352,5-324,5).

Les conquérants du Nouveau Monde

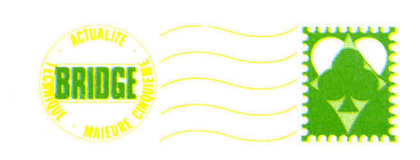
Cette Bermuda Bowl 1989 aura finalement réservé bien des surprises : non seulement avec la défaite, en finale, des grands favoris, les USA, mais également avec le net retrait des pays européens...

C'est la première fois, en effet, depuis la création de la phase préeliminatoire, en 1983, que les deux pays européens ne se sont pas retrouvés en demi-finale de la Bermuda Bowl.

C'est la première fois, enfin, qu'une finale se déroule sans la participation d'une équipe européenne. Est-ce la fin d'une époque pour le bridge européen ? Il serait trop hâtif d'en arriver à cette conclusion. On sera fixé à Genève, dans neuf mois, à l'occasion du prochain grand rendez-vous mondial.

Guy DUPONT

La Lettre Du Bridge



5ème festival International des jeux

CANNES
Palais des Festivals
17-25 février 1989

BRIDGE
DAMES
ÉCHECS
SCRABBLE®
SKAT
BELOTE
JEUX DE RÔLES
BACKGAMMON
GO
TAROT...

Ouvert à tous

CANNES®
4e FESTIVAL INTERNATIONAL
jeux

DES ÉVÊNEMENTS TOUS LES JOURS :
- G.M.A., TOURNOI DES GÉNÉRATIONS,
- COUPE INTERCONTINENTALE DE DAMES,
- CHAMPIONNAT D'EUROPE DE SKAT,
- BILLARD, ETC.

SOIRÉE D'OUVERTURE : 17 FÉVRIER A 20 h 30.
ROCK EN CHAMBRE AVEC CATHERINE LARA
(entrée libre sur invitation à retirer).

SPECTACLES • TOURNOIS • DÉFIS • CHAMPIONNATS
STAGES • INITIATION • DÉMONSTRATION

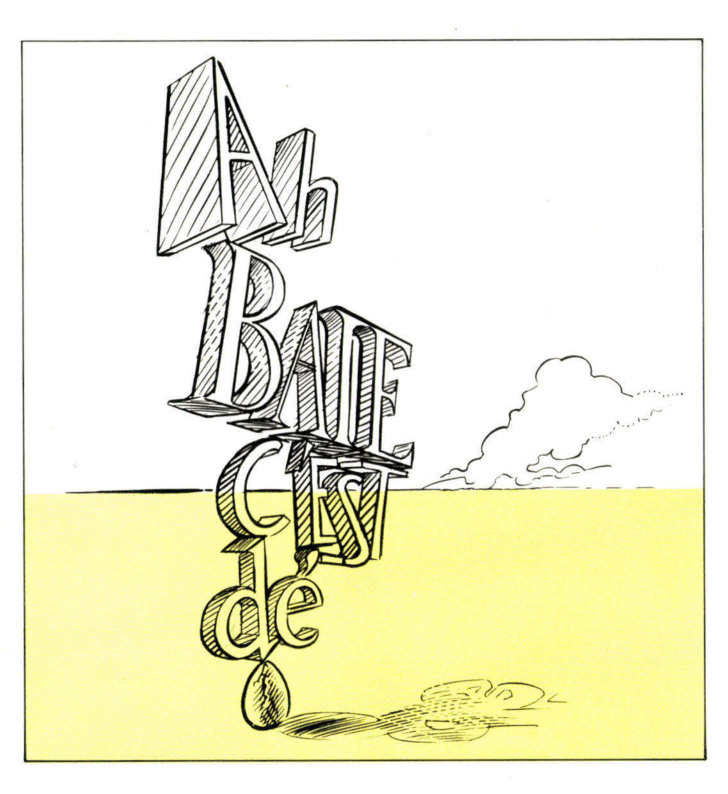
POUR TOUTES INFORMATIONS, PROGRAMME, DOTATIONS, INSCRIPTIONS, FORFAITS,
Direction Générale du Tourisme de la Ville de Cannes
B.P. 262 - 06400 CANNES - Tél. : 93.39.01.01

RSCG

AIR INTER SNCF 

GRANDMASTERS ASSOCIATION Groupe sorbonne

CASSE-TÊTE



Mots alphabétiques

Un mot est dit alphabétique lorsque l'ordre d'apparition de ses lettres, dans le sens de lecture, respecte l'ordre alphabétique.
Exemples : BIJOU, ABCES, FILOU. Trouver un autre mot alphabétique de 5 lettres, sachant que :

sa première lettre se trouve dans le mot **FLANC**
sa deuxième lettre se trouve dans le mot **PHARE**
sa troisième lettre se trouve dans le mot **GRAIN**
sa quatrième lettre se trouve dans le mot **BLOND**
sa cinquième lettre se trouve dans le mot **AUTEL**

D'autre part, le mot à trouver n'a qu'une seule lettre en commun avec chacun des cinq mots de la liste et ses cinq lettres sont différentes.

Mots anti-alphabétiques

A l'inverse des mots précédents, un mot est dit anti-alphabétique lorsque l'ordre d'apparition de ses lettres dans le sens de sa lecture est exactement l'inverse de leur ordre d'apparition dans l'alphabet. Exemples : SOIF, TOMBA, TRONE...
Trouver un autre mot anti-alphabétique de 5 lettres, sachant que :

sa première lettre appartient au mot **STADE**
sa deuxième lettre appartient au mot **BARIL**
sa troisième lettre appartient au mot **HOULE**
sa quatrième lettre appartient au mot **DEVIN**
sa cinquième lettre appartient au mot **CHAMP**

Le mot à trouver n'a qu'une seule lettre commune avec chacun des cinq mots de la liste et ses cinq lettres sont différentes.

Des nombres et des lettres

Un mot alphabétique se compose de six lettres différentes. Ses deux premières lettres sont consécutives dans l'alphabet, et il en est de même pour les deux dernières. Si on attribue à A la valeur 1, à B la valeur 2 et ainsi de suite à chaque lettre la valeur correspondant à son rang dans l'alphabet, le produit des valeurs attribuées aux six lettres du mot à trouver est : 820800. Quel est ce mot ?

Solutions page 106

Louis THÉPAULT





LA STRATÉGIE DES COULEURS

- CAMÉLÉON de fabrication et de conception française, est un jeu de stratégie et sport de l'esprit.
- CAMÉLÉON, une mosaïque de couleurs vous invite au plaisir de jouer.
- CAMÉLÉON se joue à 2 ou 4 personnes et passionnera petits et grands (de 7 à 77 ans).
- CAMÉLÉON utilise des pions de couleurs bleu, rouge, vert, jaune et des pions blancs qui sont les pions neutres.
- Le but du jeu est de transférer les pions d'une couleur dans la case opposée à celle de leur départ en disposant de 5 coups consécutifs.

DOMOLAND

BP 16 - 85300 SOULLANS FRANCE
Tél. 51.35.36.53

☐ Je suis un particulier et souhaite recevoir la liste des distributeurs du jeu CAMÉLÉON.

☐ Je suis un professionnel et demande la visite d'un agent commercial.

NOM ______________ Prénom ______________

Société ______________ Fonction ______________

Adresse n° ______ Rue ______________

Code postal ______________ Ville ______________

GO



Championnat de France

Les résultats du championnat de France 1989 n'ont laissé aucune place à la surprise : même si de nombreuses parties ont été acharnées et longtemps indécises, on retrouve, à l'issue des huit rondes, les 5-dan aux cinq premières places et les suivants dans l'ordre logique. Au bout du compte, et pour la 4ème année consécutivement, c'est le duo Moussa-Colmez qui disputera la finale en trois parties.

Classement

1 : Moussa, Colmez (7 victoires)
3 : Seailles, Donzet, Michel (5 victoires)
6 : Lugol, Roche, Lavallou, Mizessyn, Aroutcheff (4 victoires)
11 : Renaud, Blane, Clergue (3 victoires)
14 : Toniutti, Raynal, Israelewicz (2 victoires)

Strasbourg, capitale de l'Europe...

Le club du collège Saint-Étienne, à Strasbourg, est devenu un haut lieu du Go en Europe, grâce au dévouement d'Albert Fenech. Créé en septembre 82, il rassemble chaque année une cinquantaine de joueurs, débutant pour la plupart vers 11-12 ans.

La finale Moussa-Donzet de 1985 et les championnats de France cette année sont les principaux événements qui s'y sont tenus, mais il y a également des stages, animés par Fred Donzet et l'excellent joueur luxembourgeois Laurent Heiser.

Cette année, sur les 16 participants au 6ème championnat du monde des jeunes (moins de 18 ans), à Singapour, deux étaient originaires de Strasbourg, dont Fabrice Rosenstiehl, qui a le niveau 2e dan et sera bientôt un "client" très sérieux...

...et Singapour, de l'Asie !

Partie avec moins de 200 joueurs en 1981, Singapour en compte maintenant 3000 et, à part le championnat du Monde des jeunes, la ville organise cette année deux autres événements de première grandeur : la rencontre Chine-Japon et la Ing cup, sorte de championnat du monde professionnel.

A ce succès foudroyant, une raison principale : la popularité des joueurs chinois. Quand Nieh ou Rin viennent à Singapour, ils ne sont pas traités par la presse comme des curiosités exotiques mais comme les vrais champions qu'ils sont...

1990, année de la femme ?

Du nouveau pour les joueuses : 1990 verra le premier championnat du Monde féminin. Risquons un pronostic : il sera gagné par une Chinoise.

Pierre AROUTCHEFF

Kim Man-Su : calme, matin et soir...



Fabrice Rosenstiehl : bientôt un "client" très sérieux ▼

SCRABBLE(R)



Le Touquet : Rivalan "clique" Lachaud

Dernier festival estival, Le Touquet a vu, pour sa première édition, l'écrasante victoire (plus de 150 points d'avance) d'Emmanuel Rivalan, qui s'affirme comme une valeur sûre de notre élite. Son second, Jean-François Lachaud (3e au championnat du Monde), a perdu une centaine de points en jouant le verbe "cliquer", prématurément puisqu'il figure dans l'ODS (l'Officiel du Scrabble, qui n'entrera en vigueur qu'au 1er janvier).

Cognac à gogo...

...pour le ci-devant champion du Monde (1986) Philippe Bellosta, qui s'est imposé très largement en Charente, en se jouant de tous les obstacles : LOGISTE, PLANTULE, AURICULE ou autre TIRELIRE.

Permutation circulaire à Vernon

A Vernon, trois joueurs menèrent la danse, testant au fil des parties presque toutes les permutations sur les 3 premières places. 1ère manche : Treiber devant Bloch et Cohen-Bacrie ex-aequo. Après la 2ème partie, Bloch en tête devant Treiber et Cohen-Bacrie. Ce dernier devait l'emporter dans la ligne droite, devant Bloch et Treiber.

Et aussi...

Tandis que Jean-Louis Pallavicini s'imposait devant Claude Del à Ajaccio (l'avantage du terrain ?), et Rolland Nino devant Jean-Yves Costa à Gap, le nouveau champion du Monde Paul Levart "écrasait" le tournoi d'Orléans (100% sur les 2 dernières manches), coiffant au finish Franck Pluven, tandis que Bruno Cohen-Bacrie complétait le podium. Excellente prestation d'Éric Douillet (4ème) et d'Yves Cauchard (6ème), seuls joueurs de 2ème série parmi les dix premiers.

Bruno BLOCH

7 octobre : 1er simultané mondial

Beau succès pour cette première édition du simultané mondial de Scrabble francophone : plus de 3500 participants déjà recensés, alors que manquaient encore certains résultats d'outre-mer.

Un seul regret : la faible participation des meilleurs joueurs belges et suisses. Par contre, gros succès en France, et gros intérêt également au Québec, où les occasions de se mesurer directement aux scrabbleurs du vieux continent sont plutôt rares, éloignement oblige...

Sur les résultats déjà enregistrés, c'est Franck Pluven qui est en tête (-6 en 2 parties) devant Bernard Caro (-12), Franck Maniquant et le champion québecois François Bédard (-14).

Les résultats complets et des commentaires plus détaillés dans notre prochain numéro.

Jacques LACHKAR

Jeux de lettres

LES JARNAMAX



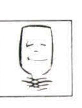
Un Jarnamax est un mot formé de l'ensemble des lettres qui permettent de réaliser un "coup de Jarnac!" en 9 lettres à partir d'un mot de 8 lettres donné.

Ainsi, APLANIES "jarnaque" sur les lettres de CARTE et CAFETIER sur celles de LANIERS. (Les conjugaisons ne sont pas admises mais les féminins, pluriels et infinitifs sont autorisés ; le (2) indique qu'il existe deux solutions.)

APLANIES + C = ______________(2)
+ A = ______________
+ R = ______________
+ T = ______________(2)
+ E = ______________

CAFETIER + L = ______________
+ A = ______________
+ N = ______________
+ I = ______________
+ E = ______________
+ R = ______________
+ S = ______________

LES ANAPHRASES



Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par les lettres des tirages correspondants, en en changeant l'ordre.

E O I R S T U V : Il conduit toutes les •••••••• en ••••••••

A E I L O R S : Pour faire des économies, il ••••••• sa maison et y installera un chauffage •••••••

D E E E M R S U : Ces •••••••• ont un aspect ••••••••

E I L M S T U : Il a été ••••••• par ces ••••••• attaques

A A A B I L N S : Il y a peu, le gouvernement •••••••• •••••••• quelques mesures jusque là exceptionnelles.

LES MOTS CASSÉS



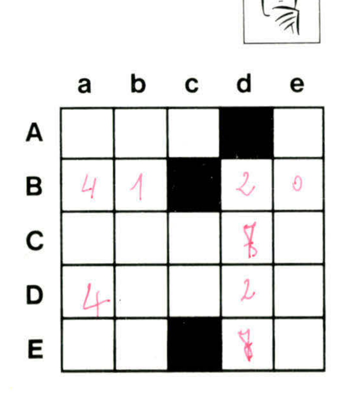
Groupez deux à deux ces huit mots de 4 lettres. En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous pourrez former quatre mots de 8 lettres.

R O B E	W A T T
P I L E	O S E S
M O L Y	E X I T
R A R E	T I N S

Nombres croisés

Horizontalement : A Premier Porsche **B** Tout ce qui est Loir et Cher - Quart de Somme **C** Commença cet été **D** Comment placer 8 personnes à table. **E** C'est la saison à l'envers (pour les 2 nombres)

Verticalement : a Palindrome bien carré **b** Multiple trivial de 37 **c** Nombre de lettres de preuves par 9 **d** Dreux et Dreux font quatre... Boeing ! **e** Le onzième des six neuf



LE MOT CLÉ



Chacun de ces tirages permet de former deux mots de 7 lettres. Saurez-vous à chaque fois trouver la bonne anagramme et découvrir ainsi le "mot clé" ?

1) ☐☐☐☐☐☐☐ ? A C H N O T Y
2) A C E E L M U ? ☐☐☐☐☐☐☐
3) ☐☐☐☐☐☐☐ ? A C C E E R T
4) B C E I N R U ? ☐☐☐☐☐☐☐
5) ☐☐☐☐☐☐☐ ? C E I P R S T
6) E I I N R T T ? ☐☐☐☐☐☐☐
7) ☐☐☐☐☐☐☐ ? E E J R S T U

Dominique AUZIAS *Solutions page 106* **Benjamin HANNUNA**

A Sup de Co Rouen : jouer c'est gagner

Attirer, mobiliser, réunir et relier, en un mot communiquer grâce au jeu. A Sup de Co Rouen, pendant une semaine, la démonstration nous en a mis plein les mirettes.

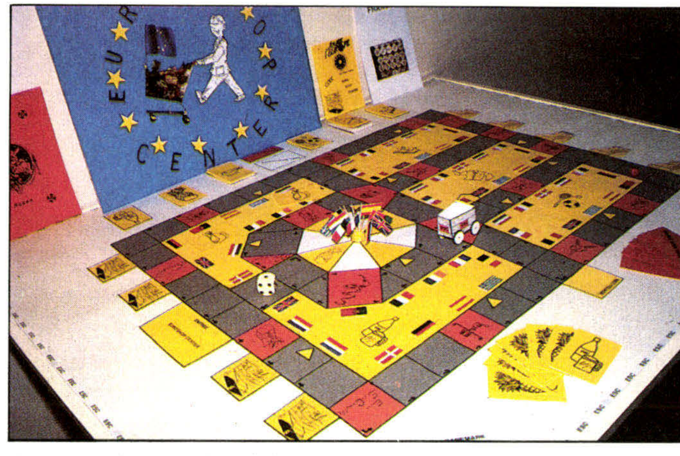
Bingo ! 92 : La Mission.

Accomplie par les organisateurs de Bingo!92, la semaine d'intégration des bizuts de la promotion 92. Mission impossible et pourtant remplie par les huit équipes qui, en trois jours et trois nuits, devaient concevoir, réaliser, fabriquer et présenter la maquette d'un jeu. Avec en arrière-plan une idée forte : le jeu comme vecteur de communication.

"Qu'est-ce qu'on fait cette année ?"

A Sup de Co Rouen, à la fin septembre, les petits nouveaux, munis de leur ticket d'entrée si chèrement obtenu, sont plongés tout de suite dans un drôle de bain : pour s'adapter plus rapidement à leur environnement et aux exigences de l'école, un challenge, dans le style stage de motivation, leur est proposé en guise d'accueil.

Mais ici, pas de tas de braises, de saut à l'élastique ou autre imbécillité : que ce soit la fabrication d'un magazine ou la réalisation d'un film, le thème retenu allie toujours communication et marketing. Cette année, les organisateurs, Bruno Carpentier et Christophe Brohart, enseignants à l'école, ont, avec le concours de deux anciens élèves, planché sur une idée originale : faire fabriquer, en 72h chrono, un jeu complet, avec le label de l'école.



Supermarché européen (1er)

A vos marques - Prêts - Partez !

Lundi 25, 14h. Les 200 cobayes sont réunis. Ils reçoivent d'un seul coup une vidéo pour leur présenter ce qui les attend, l'énoncé du challenge, la liste des moyens mis à leur disposition et la composition des 8 équipes.

Carte blanche pour toutes les imaginations, sans oublier toutefois que l'année de promotion, 92, sera aussi celle de l'Europe. Un emploi du temps à gérer au centième de seconde, avec l'impératif du grand carrefour : le jeudi 28 à 14h, chaque équipe doit présenter, plus qu'un projet, une réalisation complète.

Un pari infernal et pourtant tenu : avec l'aide d'un prof par équipe et l'intervention de consultants, issus du milieu professionnel, pour les épauler et les guider, avec surtout beaucoup d'énergie, d'imagination, de débrouillardise et une ou deux nuits blanches, ils étaient tous au rendez-vous du jeudi après-midi.

Ah ! la belle jeunesse...

Plus que la menée à terme du projet, c'est la réussite globale de la semaine qu'il faut saluer, en particulier dans la motivation et l'enthousiasme suscités. Les organisateurs soulignaient d'ailleurs avoir été surpris que "personne n'ait réellement traîné les pieds", satisfaits "d'avoir vu 200 personnes travailler ensemble".

Les observateurs retiendront ce succès collectif à travers quelques images symboliques : l'humoristique bulletin Bingo ! 92 édité chaque jour, pour informer, amuser et mettre la pression, les efforts d'invention de certaines équipes pour leur présentation, le gadget fou, fou, fou donné à tous les participants (un genre de désintégrateur intergalactique) et la bonne humeur permanente des gentils pompiers-organisateurs qui, d'un étage ou d'un couloir à l'autre, assuraient, avec leurs talkies-walkies, les liaisons, le colmatage et les premiers secours.

The verdict

A l'heure de la remise des copies dans le grand amphi Vaudou, la tension était maximale. On a pourtant vu des jeunes gens décontractés, ne négligeant aucunement la mise en scène, venir avec aplomb et entrain présenter leurs bébés au jury (4 professionnels du jeu, dont votre serviteur et les participants) et au chaleureux public.

De l'audace, parfois de l'esbroufe, mais une assez forte impression de travail bien fait : plaquettes de présentation avec règle du jeu, T-shirts imprimés avec le nom du jeu présenté, vidéo d'accroche, et des maquettes témoignant pour la plupart d'une grande créativité artistique.

Est-ce un hasard si l'équipe la plus complète dans tous ces aspects l'a emporté : une bonne idée de base (le "Supermarché Européen" avec des produits à ramener de chaque pays), une superbe maquette avec les différents rayons et les pions-caddies pour s'y promener, et enfin une présentation très professionnelle. L'équipe seconde, avec son "Euronuptia", n'a pas à rougir : elle a sans doute été la meilleure au niveau conceptuel, introduisant interactivité et stratégie.

Et maintenant...

Ce qu'espèrent participants et organisateurs, à savoir un prolongement médiatique et commercial, serait tout à fait mérité. Les deux premiers ont déjà retenu l'attention d'un éditeur présent à cette manifestation - Nathan - et il est tout à fait envisageable que l'un d'eux vous soit bientôt proposé en encart dans J&S, avant -qui sait ?- de décrocher le Pion d'Or 90...

Marc ESQUERRÉ


Plongée au cœur des bûchettes

AU FIL DES JEUX...

Le Forum des Halles, concentré labyrinthique de la société de consommation, semblait condamné à n'être qu'un déambulatoire de plus pour les fauchés en tous genres, les amateurs de bains de foule, ou les nostalgiques de *Mélodie en Sous-sol*.

Retournant aux sources du *forum* romain, l'association F.I.L. (Forum International des Ludographes) organisait au début du mois (du 28 octobre au 4 novembre), le premier Forum des Jeux, en collaboration avec la Maison des Associations de Paris et l'association Formel.

Pour la première fois, les badauds des Halles n'étaient pas sollicités uniquement pour leur portefeuille : ce Forum dans le Forum n'avait pour ambition que de faire se rencontrer les joueurs et les associations autour de leur passion commune, le Jeu...

Des grands classiques (échecs, dames, dominos...) aux petits derniers (Soviet System, Takemo, le Jeu des Cochons...), rien de ce qui est ludique n'était négligé : les plus jeunes se sont régalés à construire leurs rêves avec les bûchettes Kapla, pendant que papa trouvait enfin un partenaire digne de lui aux dames et que maman testait sa mémoire en titillant l'écran d'un PC (sur un programme diabolique de Pierre Berloquin). Certains ont quitté l'endroit fâchés à mort avec le pote devenu secrétaire général du PCUS en les envoyant au goulag. Argh !

Le noir et blanc était à l'honneur sur le stand Abalone, facilement reconnaissable à la débauche de ballons qui ornaient le dos des animateurs. D'ailleurs, ce clin d'oeil servait de fil d'Ariane dans les couloirs du forum, où les joueurs-animateurs "abalonaient" à même le pavé (oui, c'est possible).

L'autre originalité (et non la moindre) de ce forum des jeux vient de son caractère pédagogique : ce sont les étudiants de l'IUT de Créteil-Évry (formation vente produits, tourisme, animation...) qui ont assuré l'animation des stands, l'accueil du public et la logistique. Ou comment joindre l'utile au ludique...

Colette LAMOUR

Le stand Abalone



Festival de Cannes

Le 5ème Festival International des Jeux se tiendra à Cannes du 17 au 25 février 1990. Il sera ouvert au public :
— en semaine, de 13 h 30 à 19 h 30 ;
— le week-end, de 9 h 30 à 19 h 30.
Précisions dans nos prochains numéros.

JEUX DE RÔLE

Convention de Douai

Organisée par la Guilde de Flandres-Artois (1), la pré-convention nord-européenne des jeux de simulation s'est tenue à Douai les 16 et 17 septembre. C'est, hélas ! à peu près tout ce qu'on peut en dire...

Cette manifestation s'était assigné deux objectifs : réunir les représentants des principales Guildes de France pour réfléchir à la création d'une Guilde nationale, et faire connaître les jeux de simulation au bon peuple de Douai. Elle est passée à côté des deux, faute d'une communication bien faite.

Les Douaisiens, pas prévenus, ne se sont pas dérangés : la Convention se réunissait sous un grand chapiteau, prévu pour abriter plusieurs centaines de personnes. Il y en avait une cinquantaine aux meilleurs moments... Les joueurs, n'ayant personne à initier, ont fait quelques parties et sont rentrés chez eux...

Quant aux Guildes invitées, seules celle de Picardie (2) et la Fédération du Sud-Est Ludique (3) avaient envoyé des représentants. Du coup, les discussions prévues ont tourné court, et Lyonnais et Picards ont fait comme tout le monde : ils ont joué.

A noter, quand même : l'aspect "nord-européen" de l'affaire. Un groupe de Belges, spécialiste du Grandeur Nature (4), est venu mettre un peu d'animation le samedi soir. Notamment par des démonstrations de combats... avec de vraies épées !

On ne peut dire que cette réunion ait été un grand succès. Peut-être la "vraie" Convention, l'an prochain, sera-t-elle plus fréquentée ?

Tristan LHOMME

(1) 38 rue de la Boucherie, 59500 DOUAI, Tél. : 27 98 99 88
(2) Olivier GUILLO, 6 avenue Thiers, 60200 COMPIEGNE (Sup de Co), Tél. : 44 54 75 05
(3) Nicolas EGLIN, Tél. 78 61 31 49 - 77 72 11 74
(4) Live Master, 72 rue de Brabant, 1210 BRUXELLES, Tél. : 02 217 44 74

WARGAME ET FIGURINES

Championnat du Monde

Non, Stéphane Brault (Paris) n'a pas remporté le championnat du Monde de wargame avec figurines, qui s'est tenu à Derby (Grande-Bretagne) les 6 et 7 octobre. Il a fini sixième, certes, mais premier étranger en Albion ! Ce qui est une perf', comme on dit pour d'autres sports cérébraux. Les batailles jouées couvraient en particulier la période antique, la Renaissance et l'époque médiévale : Stéphane est parti faire un stage de réflexion-motivation à Domrémy : pas question d'attendre cent ans pour bouter l'Anglois hors de la table (qui n'est pas ronde, en l'occurrence, mais rectangulaire).

Pierre GRUMBERG

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE PUZZLE

Au Bastion des Hospices de Beaune s'est déroulée le 14 octobre la finale du 2ème championnat de France de puzzle.

Cette épreuve réunissait 24 équipes finalistes, représentant 14 régions de France, dont l'objectif, outre la conquête du titre, était de battre le record établi en 1988 : 1000 pièces en 2 h 50 !

Le suspense n'a duré que 2 h 14 mn et 57 s : le temps, pour l'équipe gagnante comme pour le public, de découvrir ce que représentait le puzzle ultra-secret de la finale : la Cathédrale d'Albi.

Puzzle d'or : Stéphane et Max Lepelletier, Basse-Normandie (2 h 14 mn 57 s).

Puzzle d'argent : Marie-Pierre et Myriam Brahini, Midi-Pyrénées (2 h 32 mn 33 s).

Puzzle de bronze : Catherine et Annick Lioter, Rhône-Alpes (2 h 33 mn 08 s).

Le puzzle de la Finale sera en vente à partir du 10 décembre dans les grandes surfaces, grands magasins et chez les détaillants Jeux Nathan. (Prix public : 60 à 70 F.)

La cathédrale d'Albi, reconstruite en... 2 h 1/4 !





La Liberté de la Presse, vue par H. Mouton (Lille, 1794)

LES CARTES DE LA RÉVOLUTION

De même que le calendrier républicain et le système métrique, la Révolution engendra des modèles très particuliers de cartes à jouer. Agnès Barbier et notre spécialiste de l'histoire des jeux, Thierry Depaulis, organisent jusqu'au 12 février 1990, au Musée Français de la Carte à Jouer (92130 ISSY LES MOULINEAUX), une exposition sur ce thème, sous-titrée "Cartes à jouer et propagande". Allons z'enfants !

Calendrier

DÉCEMBRE

Bridge

2-4 : Division nationale (III)
16-17 : Finale de la Coupe de France à Neuilly.
(1) 47 38 24 40 (FFB)

Dames

3 : Rencontres de Ligue (IDF)
Date limite d'inscription à la Coupe de France
56 81 58 61 (FFJD)

Échecs

23 : Mémorial Pascal Ehlen (Maisons-Laffitte)
(1) 39 73 92 92
(M. Blanchon)

Go

2-3 : Tournoi régional Ouest
98 46 07 46 (MPT Harteloire)
2-3 : Genève
9-10 : Rouen
23-31 : Stage "Go et Gastronomie" dans le Cantal
(1) 39 56 39 04 (FFGo)

Grandeur nature

27-31 : La Migration barbare (raid viking en Lorraine)
29 91 34 88 (Noir Solitaire)

Othello

2-3 : Finale du championnat de France (Lyon).
Date non précisée : Tournoi hommes-machines à Paris et Open de Lyon.
(1) 40 26 51 69 (FFO)

Scrabble

3 : Chpt de France (phase 2)
(1) 43 80 40 36 (FFSc)
10 : Montpellier
67 63 55 54 (Mme Bernade)
10 : Paris
Tournoi de l'Argus
(1) 42 85 13 08 (Mle Tailliez)
17 : Grenoble
76 48 92 98 (M. Schrive)

Tous les jeux...

Jusqu'au 3 : Brest
2ème Salon du Jeu
98 46 07 46 (MPT Harteloire)
16-17 : Roanne
Le Troll Bossu organise un rassemblement jeux de rôle, jeux de société, wargames, jeux micro...
77 68 09 79 (Le Troll Bossu)

JANVIER

Bridge

Dates non précisées : tournois de sports d'hiver à Courchevel, Saint-Moritz et Les Gets
(1) 47 38 24 40 (FFB)

Dames

14 : Rencontres de Ligue (IDF)
21 : Élim. Coupe de France
24 : Rencontres de ligue
56 81 58 61 (FFJD)

Othello

6-7 : Milan (Italie)
(1) 40 26 51 69 (FFO)

CASSE-TÊTE

Dorothée et Théodore 

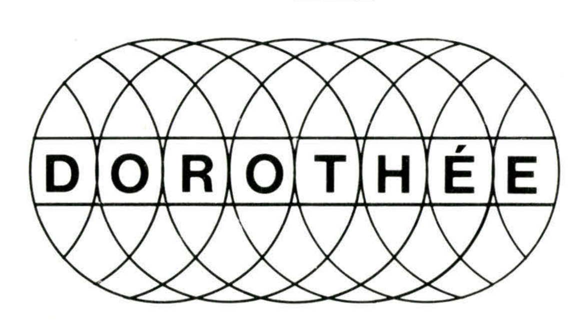
La figure ci-contre représente le plan d'un taquin de 44 pièces. Peu nous importe le montage. Seul le fonctionnement nous intéresse. Ce taquin est conçu de manière qu'il soit toujours possible d'inverser l'ordre de 4 lettres consécutives choisies au préalable. Non seulement l'ordre de ces lettres est inversé, mais en plus, leur orientation est aussi modifiée.

Ainsi, si nous partons de la configuration de la figure et si notre choix se porte sur OTHÉ, la configuration deviendra DORƎHꞱOE.

Si, partant de cette nouvelle configuration, notre choix se porte sur DORƎ, on obtient la nouvelle configuration ÉꓤODHꞱOE, etc.

Le but du problème, vous l'avez deviné, est d'arriver à écrire le prénom THÉODORE avec toutes ses lettres convenablement orientées. Vous pouvez employer les jetons de certains jeux de lettres, mais du papier et un crayon peuvent suffire.

Il existe une solution en six coups : saurez-vous faire mieux ? Attention : il faut respecter l'accent !



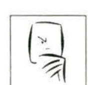


Autoréférence 
ou l'art de se mettre en quatre

A l'intérieur de ce cadre,
on trouve :
.... fois la lettre **Q**
.... fois la lettre **U**
.... fois la lettre **A**
.... fois la lettre **T**
.... fois la lettre **R**
.... fois la lettre **E**

Par quels nombres, écrits en toutes lettres, faut-il remplacer les pointillés pour que le contenu de ce cadre soit absolument exact ?

Nota :
le nombre de pointillés est sans rapport avec le nombre de lettres manquantes.

Le tableau de Mendeleïev 

La classification périodique des éléments établie par le chimiste Mendeleïev, ça doit vous rappeler quelque chose. Rassurez-vous, nous n'entrerons pas dans les détails.

Nous vous demanderons tout simplement d'inscrire dans la grille 9x9 de droite les noms de ces neuf éléments :
ARGENT - BARYUM - CÉSIUM - CHLORE - COBALT - CUIVRE - HÉLIUM - NICKEL - OSMIUM,
en respectant les règles suivantes.

1. Chaque mot devra être écrit horizontalement, à raison d'une lettre par case. Il devra occuper l'emplacement de six cases consécutives, la première lettre occupant de ce fait une case contenue dans l'une des quatre premières colonnes.

2. Les neufs mots respecteront de haut en bas l'ordre alphabétique, en fait celui de la liste (ARGENT sur la 1ère ligne, BARYUM sur la 2ème,...).

3. Il ne devra pas y avoir deux ou plusieurs lettres identiques dans une même colonne.

Et bien sûr, la solution est unique. Amusez-vous bien !

Solutions pages 106-107

Louis THÉPAULT

PRET A JOUER

Le rallye au lit

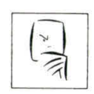
Vous connaissez les rallyes dits "touristiques", où, munis d'une automobile et d'une certaine bonne humeur, les concurrents s'égarent pour la journée en cherchant des églises improbables et des aiguilles dans de très grosses meules de foin...

Pour simplifier le jeu, et voyager sans quitter votre chambre, vous disposez d'une simple carte routière, à bien observer, à partir de laquelle vous devrez deviner l'itinéraire et le but de chacune des trois étapes, en résolvant les trois énigmes proposées.

Comme pour les véritables épreuves de ce genre, nous vous donnons une "enveloppe de secours" : si vous êtes perdu, retournez la page et lisez les indications vous permettant de prendre quand même le départ de l'étape suivante, ou d'avancer. Les indices sont séparés par des astérisques, et vous pouvez donc cesser de les lire dès que vous vous êtes repéré.

Le départ est donné de Châtillon-Sur-Indre.

1ère étape :



Vous pouvez démarrer, pour peu que vous ayez le nez creux et camus. Ajoutez ensuite un N à l'Histoire, puis prenez une DX pour suivre la rivière. Évitez les portefeuilles sans ailes en conjuguant l'effroi qui vous guette. L'Isle-Adam ou SAS vous appellent. Installez-vous alors à la gauche du Seigneur et roulez : quand yanaplu, yana encore. Prenez DIBE, mais pas du côté de Francis, pour parvenir au but de cette étape, dont le nom est associé ailleurs à une ville carolingienne.

2ème étape :



Dans un couvent, sous le beau regard de Dieu, entre l'eau et l'air, vous pouvez découvrir les secrets d'Henry l'aventurier. Après vous être addouci, redevenez candide en traquant le Lupin.

3ème étape :



Vous êtes prêt ? en avant ! Wenceslas - Valérie - Maxime - Amandine - Martial - Fulbert - Irénée - Solange. Vous êtes arrivé. Un inconnu vous tend un billet de banque. Quelle est sa valeur ?

Marc ESQUERRÉ

ENVELOPPE DE SECOURS

Indices de la 1ère étape :

Le Tranger (Camus) * Clion (Clio, muse de l'Histoire, + N) * D24 (X : 24ème lettre de l'alphabet) le long de l'Ozance * Tremblais (conjuguer l'effroi) et non Arpheuilles (Larfeuille sans L) * Villiers (de l'Isle-Adam, le poète, ou Gérard, l'auteur des SAS) * A gauche de l'église * Paulnay (anagramme de "yanaplu") * D925 (I-B-E 9ème, 2ème et 5ème lettres de l'alphabet) * Pas vers Carcot (Francis Carco) mais arrivée à Mézières-en-Brenne (Charleville-Mézières).

Indices de la 2ème étape :

Le texte indique les noms des étangs : Couvent-sous-Beauregard * "Entre l'eau et l'air" : Entre Gabriau et Gabrière * On suit la D17 entre ces deux étangs jusqu'à l'étang de la mer Rouge (Les Secrets de la Mer Rouge : Henry de Monfreid) * Douadic (anagramme d'ADDOUCI) * Arrivée à Le Blanc (Candide vient du latin *candidus*, blanc, et Maurice Leblanc est le créateur d'Arsène Lupin).

Indices de la 3ème étape :

De Le Blanc, on prend la N151 vers Avant ("en avant !") * Munissez-vous d'un calendrier * Les prénoms correspondent à des Saints du Calendrier, dont on numérote la date à partir du 1er janvier * On obtient donc des nombres compris entre 1 et 365 * Par analogie avec les 360 degrés qui partagent un cercle, on attribue à chaque carrefour, dans l'ordre où on les rencontre, entre la route dont on vient et la route où l'on va, des mesures d'angle (dans le sens trigonométrique, c'est-à-dire le sens contraire des aiguilles d'une montre) *

La série de prénoms donne les angles suivants : * 271° * 118° * 104° * 190° * 181° * 100° * 179° * 130° * L'itinéraire est donc, à partir de Le Blanc : Avant, gauche, puis droite, pour rejoindre la D27 * On coupe la D61 * On continue jusqu'à prendre à droite la D20 * On traverse la D15 * Puis à droite la D44 *

On rejoint Ciron * Le nom Ciron évoque Pascal *(Pensées : Les deux Infinis)*.

Le billet a donc une valeur de 500F.

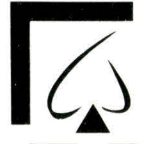
ENVELOPPE DE SECOURS

Indices de la 1ère étape :

Indices de la 2ème étape :

Indices de la 3ème étape :


Châtillon-s-Indre
S! Médard
B. des Palulais
Heugnes
Selles-s-Nahon
Frédille
Pellevoisin
Villegouin
Palluau-s-Indre
St Genou
Clion
Isle-Savary
le Tranger
Argy
Buzançais
Arpheuilles
Murs
Cléré-du-Bois
Obterre
Preuilly
Réserve Zoologique
Forêt de Preuilly
Azay-le-Ferron
Villiers
Saulnay
Paulnay
Mézières-en-Brenne
S! Michel-en-Brenne
Ste Gemme
Vendœuvres
Forêt de Lancosme
Lancosme (École d'Agriculture)
Martizay
Lingé
Lureuil
Méobecq
Migné
Rosnay
Douadic
Pouligny-S! Pierre
Forêt des Brosses
Bois de la Chanteloup
Forêt de Berger
Étang de Bellebouche
Étang de la Gabrière
Bois du Bouchet
Réserve naturelle
Étang Neuf
Nuret-le-Ferron
S! Gaultier
Ruffec
Ciron
Romefort
Oulches
Chitray
Rivarennes
Thenay
le Blanc
Creuse
Bois de Cochet





Pour débuter...

Demi-pensionnaire en Math Spé au lycée Janson de Sailly, j'ignorais tout du bridge. Un jour, il manquait un 4ème, ce fut moi. Après avoir été "formé" en moins d'un quart d'heure, je disputai ma première partie de bridge. Je vous propose dès aujourd'hui d'en faire autant.

Que faut-il pour jouer au bridge ?

Une table, 4 chaises et un jeu de 52 cartes. Il faut aussi que vous soyez quatre. Tirez chacun une carte, les 2 plus fortes joueront ensemble.

Asseyez-vous face à votre partenaire pour disputer la première partie, en 2 manches gagnantes (comme au tennis). La carte la plus forte distribue les cartes une par une **dans le sens des aiguilles d'une montre.**

Que devez-vous savoir ?

I Le contrat

A chaque donne de bridge, il y a d'abord les **enchères,** qui ont pour but de remporter le **contrat final,** puis le **jeu de la carte,** où il faut le réaliser.

II 13

C'est le chiffre du bridge : **13** cartes par joueur, **13** levées ou plis possibles, et **13** points pour ouvrir les enchères.

III Les points

L'ordre des cartes au bridge est celui de la bataille, du 2 à l'As ; **l'ordre des couleurs** est Trèfle (la plus basse), Carreau, Coeur, Pique, Sans-Atout (SA). Seules les figures (ou honneurs : H) ont une valeur : **As = 4, Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1.** Il existe d'autres points, mais contentez-vous pour l'instant, si votre jeu vous plaît, de vous ajouter une plus-value de 1 ou 2 points.

IV Les ouvertures (à partir de 13 points)

La PRIORITÉ ABSOLUE : vérifier si vous avez 5 cartes à ♥, ou 5 cartes à ♠.

— Si oui, ouvrez 1 ♥ ou 1 ♠ : c'est la **Majeure cinquième ;**

— Sinon, ouvrez d'1 SA avec 16-18 points H, sans couleur longue.

— Si vous ne pouvez ouvrir ni d'1 ♥ ou d'1♠, ni d'1 SA, ouvrez d'1 ♣ ou 1 ♦.

V Les réponses

Répondez à partir de 6 points. **La priorité :** trouver 8 cartes à ♥ ou 8 cartes à ♠ dans votre camp (5+3 ou 4+4, etc.). **Soutenez donc d'abord les ouvertures d'1 ♥ ou 1♠, à partir de 3 cartes.** Sinon, annoncez une nouvelle couleur (de préférence ♥ ou ♠) à partir de 4 cartes.

VI 6

Ajoutez au contrat demandé le chiffre **6** pour connaître le nombre de levées à faire :

1 ♥ = 1 + **6** = 7 levées, l'atout étant Coeur ;

4♠ = 4 + **6** = 10 levées, l'atout étant Pique.

VII La manche

Pour gagner une manche en un seul coup, vous devez annoncer et réaliser : soit 3 sans-atout, soit 4 ♥ ou 4♠, soit 5♣ ou 5 ♦.

VIII Les minima pour la manche

Pour jouer la manche, il vous faut au moins, au total des points des deux partenaires :

— 25 points pour 3 Sans-Atout,

— 27 points pour 4 ♥ ou 4♠,

— 29 points pour 5♣ ou 5 ♦ (à éviter).

IX L'entame

Les enchères terminées, celui qui le premier a annoncé la couleur du contrat (ou SA) est **le déclarant.** Son partenaire étalera son jeu et sera **"le mort"** dès que le défenseur assis à gauche du déclarant aura joué sa première carte : **l'entame.**

Comment entamer ?

En priorité, la couleur annoncée par le partenaire, ou les suites d'honneurs comme As-Roi-Dame, Roi-Dame-Valet, etc. Entamez, dans ce dernier cas, la **"tête de séquence"** (la plus forte des trois).

Les autres priorités :

— à Sans Atout : votre couleur longue :

— à l'atout, un singleton (carte unique dans sa couleur) autre que l'atout.

X Jeu avec le mort

Comptez vos levées couleur par couleur. Affranchissez s'il vous manque des levées. **Pour affranchir une couleur, vous pouvez :**

— jouer vos grosses cartes dans la couleur, pour faire tomber les cartes des adversaires ;

— tenter une impasse, c'est-à-dire essayer de faire une levée avec un honneur à une chance sur deux ;

— couper cette couleur avec les atouts du mort.

XI L'A-B-C-Défense

— rejouez dans la couleur du partenaire ;

— **appelez** avec une grosse carte si la couleur vous plaît, ou **refusez** avec une petite.

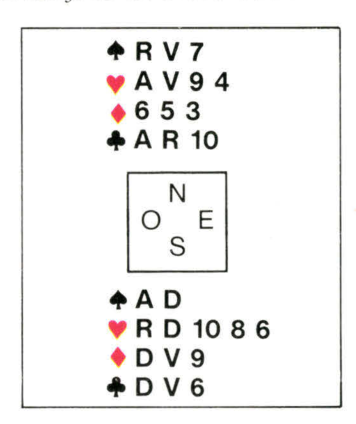
Ce que vous venez de lire est largement suffisant pour vous jeter à l'eau et demander à jouer votre première partie de bridge. Dans un mois, avec un peu d'expérience, vous pourrez prendre dans Jeux & Stratégie votre première leçon.

...ou approfondir

Les enchères de J & S sont basées sur la SUPER majeure cinquième - le STANDARD FRANCAIS - de Michel LEBEL

LA SÉQUENCE DU MOIS

Voici les jeux de Nord-Sud :



Sud est le donneur : faites les enchères des deux joueurs, qui se déroulent dans le silence adverse.

La séquence de Michel Lebel

SUD	NORD
1 ♥	2 ♣
2 SA	3 ♥
3 ♠	4 ♣
4 ♥	passe

Commentaires
— Les trois premières enchères

1. Ouverture : 1♥
N'ouvrez pas d'1 SA avec une majeure 5ème. Bien que cette pratique soit courante (sondage 3615 LDB), la quasi-totalité des internationaux français y sont opposés.

2. Première réponse : 2♣
Nord est trop fort pour un soutien direct à 4♥. Il doit donc faire un changement de couleur. **Sans autre couleur 4ème que celle ouverte par votre partenaire, choisissez toujours une mineure de préférence à une majeure.**

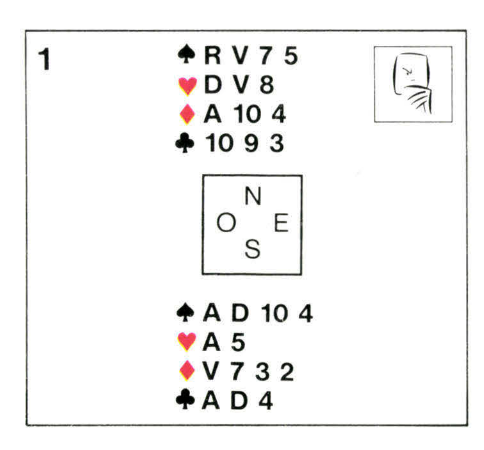
3. Deuxième enchère de l'ouvreur : 2 SA
Cette redemande montre 15 à 17 points H et une distribution régulière. Elle est logiquement forcing de manche après une réponse 2 sur 1.

— La suite de la séquence
Avec 16 points H et un très beau fit à♥, Nord a un net espoir de chelem : il le manifeste en donnant un **soutien forcing** à 3♥. L'ouvreur, avec ses 17 points H, est maximum. Il se doit d'accepter la proposition de son partenaire et d'annoncer son contrôle le plus économique : 3♠.
4 ♣ : Le répondant poursuit l'annonce des contrôles.
4 ♥ : N'ayant pas de contrôle à ♦, Sud "stoppe" l'échange et revient au palier le plus bas dans la couleur d'atout de son camp.
Passe : C'est l'enchère la plus intéressante : Nord, en effet, sait que son camp possède une force combinée suffisante pour un chelem, il sait également que son partenaire ne possède pas de contrôle à ♦ : discipliné, il passe.
Sur cette donne d'un récent championnat de France, il valait mieux s'arrêter à temps, une coupe à ♦ permettant aux adversaires de réaliser trois levées !

Les conseils de Michel Lebel

- N'ouvrez **plus** d'1SA avec une majeure 5ème ;
- Lorsque vous décidez d'entrer dans la zone du chelem, commencez par annoncer votre contrôle le plus économique ;
- Lorsque vous vous apercevez qu'il manque un contrôle, arrêtez-vous immédiatement au palier le plus bas dans votre couleur d'atout commune.

PROBLEMES



Les enchères

SUD	NORD
1 SA	3 SA

Nord, avec une main 4-3-3-3, répond logiquement **3 SA. Vous jouez ce contrat en Sud** après l'entame du 6 de ♥. La Dame du mort fait la levée. Est fournit le 2 (signal pair-impair). Comment mettre toutes les chances votre côté ?

2

♠ D 5
♥ A 10 7 3
♦ 10 6 3
♣ R 9 7 6

N
O E
S

♠ A R V 10 9 6 3
♥ —
♦ A R 9 4
♣ D 2

Les enchères

OUEST	NORD	EST	SUD
1♥	—	—	contre
—	1 SA	—	2♥
—	3 SA	—	5♠
—	6♠	(fin)	

Vous jouez 6♠ en Sud. Ouest entame du Roi de ♥. A vous de justifier vos enchères optimistes.

Solutions page 107

Michel LEBEL





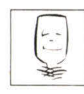
Paul Keres (1916-1975),
le gentleman de Tallin

Après qu'Alekhine eut remporté son match-revanche aux dépens d'Euwe en 1937, beaucoup de joueurs souhaitaient devenir son challenger au titre suprême...

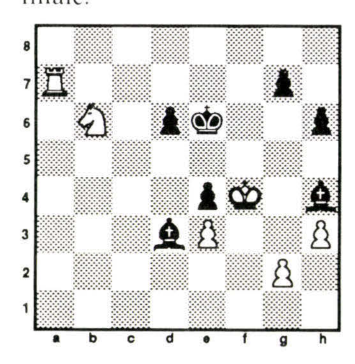
Amsterdam organisa un tournoi de qualification entre eux dès l'année suivante. Les vainqueurs en furent l'Américain Reuben Fine et l'Estonien Paul Kérès. Si le premier déclara préférer se consacrer à sa profession de psychanalyste, Kérès ne fut empêché de participer à un match contre Alekhine que par le conflit mondial.

Pourtant ce dernier aurait tout eu à redouter d'une telle confrontation. Le style dynamique de Kérès, nourri par un grand talent de tacticien, reposait sur une connaissance approfondie des ouvertures violentes. En voici quelques exemples...

EXERCICES

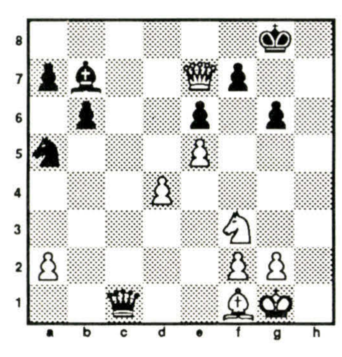


Les blancs avaient oublié que les réseaux de mat peuvent exister même en finale.



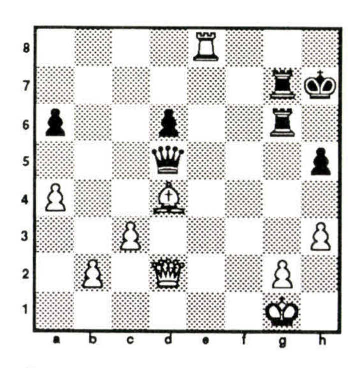
1 Les noirs jouent et font mat en deux coups.

Chaque camp a infiltré sa dame, mais le trait est aux blancs : ils en profitent !



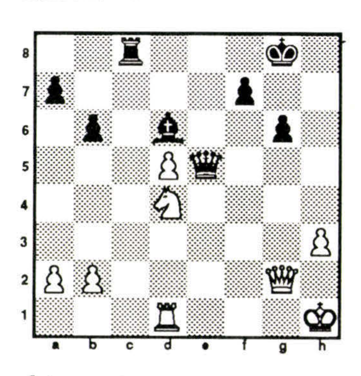
2 Les blancs jouent et gagnent.

Trouverez-vous le véritable coup de poignard imaginé par Kérès ?



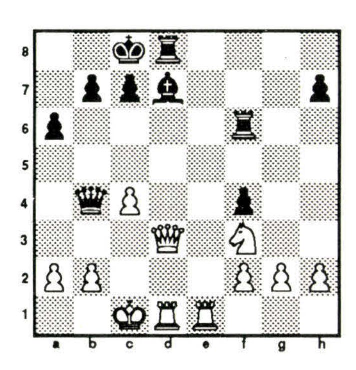
3 Les blancs jouent et gagnent.

Merveilleuse de beauté et de simplicité, cette combinaison, non ?



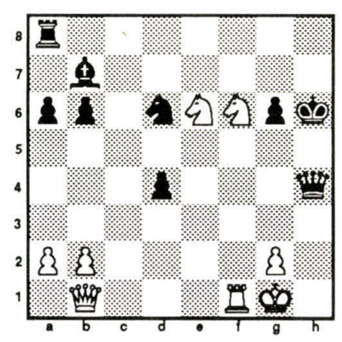
4 Les noirs jouent et gagnent

C'est simple et pourtant Alekhine, avec les noirs, n'y avait pas pensé !



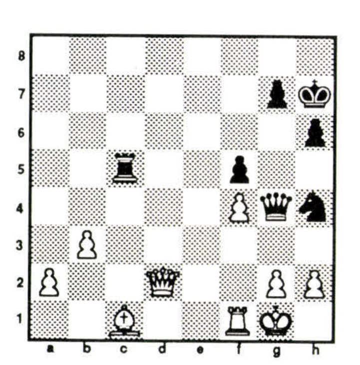
5 Les blancs jouent et gagnent.

Là c'est Smyslov, un autre champion du monde, qui fait les frais du talent de Kérès.



6 Les blancs jouent et gagnent.

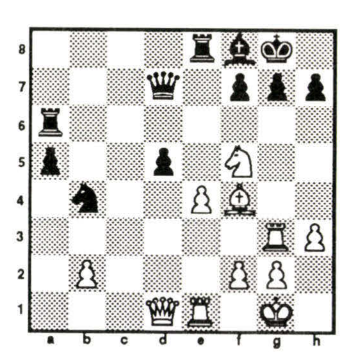
Enfin, Euwe ne saurait être en reste !



7 Les noirs jouent et gagnent.

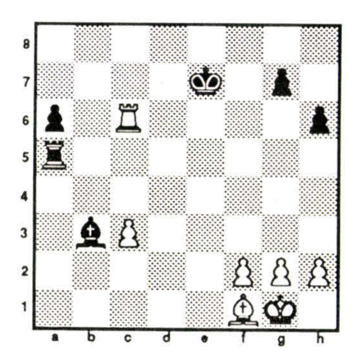


Profitez de l'accumulation des forces blanches sur l'aile-roi !



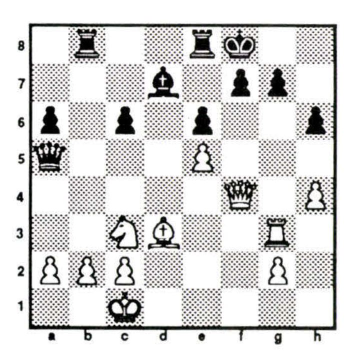
8 Les blancs jouent et gagnent.

Faites en sorte que les blancs aient deux pions de plus ! Il faudra juste penser à une petite finesse.



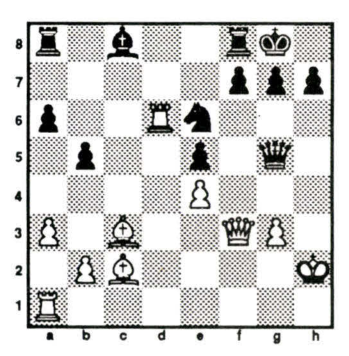
9 Les blancs jouent et gagnent.

La réputation de "démolisseur de roques" de Kérès n'était pas usurpée...



10 Les blancs jouent et gagnent.

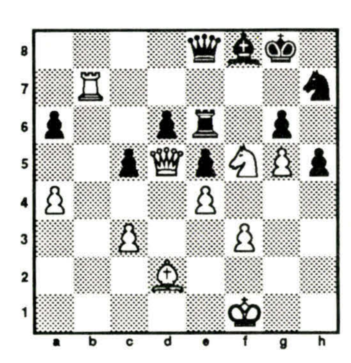
Une idée tactique sournoise permet aux noirs d'augmenter leur avantage matériel. Laquelle ?



11 Les noirs jouent et gagnent.

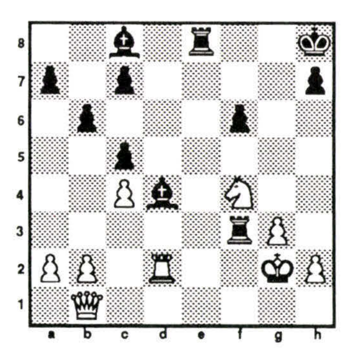


En quelques pirouettes Kérès vainquit la résistance des noirs. En auriez-vous fait autant ?



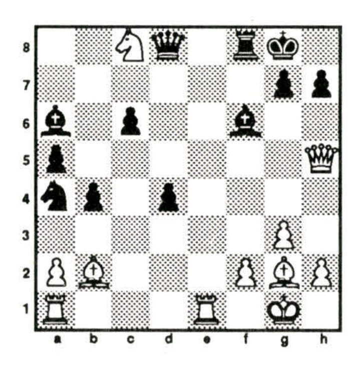
12 Les blancs jouent et gagnent.

Comprenez-vous pourquoi Kérès avait sacrifié sa dame ?



13 Les noirs jouent et gagnent.

Trouvez la conclusion, nette et sans bavure, imaginée par Kérès dans cette position.



14 Les blancs jouent et gagnent.

Solutions page 107

PARTIE COMMENTÉE

Jouée à Amsterdam en 1938, défense française, variante Tarrasch.
Blancs = P. Kérès
Noirs = J.R. Capablanca

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2
Tout en protégeant le pion e4, le cavalier se développe sans empêcher la poussée du pion c2, éventuellement appelé à soutenir, en venant sur c3, son collègue d4. Telle était l'idée de Tarrasch quand il mit au point 3.Cd2.

3...c5
D'autres coups comme 3...dxe4, 3...Cc6, 3...a6, 3...Fe7 et, surtout 3...Cf6 sont aussi pratiqués.

4.exd5 exd5
4...Dxd5 A l'avantage de garder une saine structure de pions, et l'inconvénient de retarder le développement avec une sortie de dame précoce.

5.Cf3 Cc6 6.Fb5 De7+
Capablanca envisage alors une rapide nullité, escomptant 7.De2 Dxe2+ etc. La réponse de Kérès fait préférer 6...Fd6 7.0-0 Cge7 aux théoriciens.

7.Fe2! cxd4 8.0-0 Dc7 9.Cb3 Fd6
Le milieu de partie va voir ce fou exposé aux pièces blanches. La prudence aurait commandé 9...Cf6 et 10...Fe7.

10.Cbxd4 a6
10...Cxd4 11.Dxd4! posait également problème aux noirs.

11.b3 Cge7 12.Fb2
D'après Kérès, il était plus précis d'échanger d'abord en c6 car sur le coup du texte les noirs pouvaient répondre 12...Ce5!.

12...0-0 13.Cxc6! bxc6

14.c4!
Dilemme des noirs : laisser les blancs leur infliger un pion isolé sur d5, ou échanger en c4 et rester avec un pion c6 arriéré sur une colonne ouverte. La réponse du Cubain, envisageant Fd5, se comprend donc mieux.

14...Fe6 15.Dc2!
Avec l'idée 16.c5 Ff4 17.g3 Fh6 18.Fe5 puis 19.Cd4 et 20.f4, provoquant une sorte d'étouffement des noirs.

15...dxc4 16.Fxc4 Fxc4
Même en réduisant le matériel, Capablanca ne pourra desserrer l'étau.

17.Dxc4 Tfb8 18.h3
Kérès estime que 18.g3, interdisant la case f4 au fou adverse, aurait été plus fort.

18...Tb5 19.Tac1 Tac8 20.Tfd1 Cg6 21.Cd4 Tb6
Sur 21...Td5 Kérès n'aurait pas pris en a6 à cause de 22...Fe5! (23.Txc6? Dxc6! 24.Cxc6? Txd1+), mais préféré 22.Cxc6! Txd1+ 23.Txd1 Dxc6, 24.Txd6!!, après quoi les noirs ont un pion de moins sans aucune compensation.

22.Ce6!
Un joli coup tactique, typique du style de Kérès. Bien entendu 22...fxe6 est réfuté par 23.Dxe6+ suivi de 24.Txd6, mais il fallait aussi calculer que 22...Fh2+ ne marchait pas. En effet, après 23.Rh1 fxe6 24.Dxe6+ Rh8 les blancs ont 25.Td7!, menaçant à la fois la dame et le mat par 26.Fxg7.

22...Db8 23.Cg5!
Il était tentant de jouer 23.Cxg7, mais Kérès, se méfiant à juste titre de son illustre adversaire, a vu que 23...Fe5! 24.Fxe5 Cxe5 lui aurait causé bien du souci.

23...Tb7 24.Dg4
24.Dxa6? se heurtait à 24...Ta7 25.Dc4 Ff4!

24...Ff4 25.Tc4 Tb5?
L'échange du fou contre le cavalier s'imposait.

26.Cxf7
Encore plus fort, d'après Kérès, était 26.Txf4!, avec l'idée 26...Cxf4 27.Cxf7! et le mat en g7 menace.

26...Te8
Perdant eût été 26...Rxf7 à cause de 27.Td7+.

27.g3
Il fallait préférer 27.Cd8! Txd8 28.Txd8+ Dxd8 29.Txf4 qui conservait un avantage écrasant, car au coup du texte Capablanca pouvait répliquer 27...Fxg3! et résister encore.

27...Dc8? 28.Txf4! Dxg4 29.Txg4 Rxf7 30.Td7+!
Ainsi les blancs gagnent un deuxième pion, enlevant le suspense.

30...Te7 31.Txe7+ Rxe7

31...Cxe7 32.Txg7+

32.Fxg7 Ta5 33.a4 Tc5 34.Tb4 Re6 35.Rg2 h5 36.Tc4 Txc4 37.bxc4 Rd6 38.f4 Abandon

Nicolas GIFFARD





Rallongez 89 (fin)

Nous voici enfin au bout de notre liste des rallonges finales en une lettre du Larousse 89.

SACCADE**R,Z**
SACHE**E**
SAFRAN**A**
SAFRANE**R,Z**
SAIT**E**
SALAT**S**
SALE**P**
SALIVANT**E,S**
SALOPIAU**D**
SALS**E**
SAMPAN**G**
SAPROPEL**E**
SA**R**
SARMENT**A,E**
SAULE**E**
SAUNIER**E**
SAURE**T**
SCHNOUF**F**
SCIANT**E,S**
SCRABBLE**R,Z**
SCRATCH**S**
SÉDIMENT**A,E**
SEGMENTA**L**
SELECT**A,E**
SENESTRE**E**
SENS**A**
SENSAS**S**
SERRAT**E,I**
SEULE**T**
SIMPLE**X**
SINGLE**T**
SKI**F,N**
SNIF**F**
SNIFF**A,E**
SOLE**X**
SOUDA**N**
SOUPIRE**E**
SOUTACHE**E,R,Z**
SPIC**A**
STEPPE**R**
STIPULANT**E,S**
STRASS**E**
SUCRAT**E**
SUE**T**
SURF**A,E**
SYNCOPE**R,Z**
TABLAR**D**
TABLOID**E**
TABOU**A**
TACLE**R,Z**
TALE**D**
TALE**R,Z**
TALION**S**
TAPAGE**A,R,Z**
TARENT**E**
TAUD**E**
TE**C,P**
TEINTANT**E,S**
TERRI**R,T**
TEXTURE**E,R,Z**
TOMA**N**
TOMBA**L**
TOMBER**S**
TOME**E,R,Z**
TON**G**
TONTINE**E,R,Z**
TOQUE**T**
TORT**U**
TOURBE**R,Z**
TOUTIM**E**
TRABE**E**
TRABOULE**R,Z**
TRAPPE**E,R,Z**
TREFLE**E**
TRIBUT**E**
TRI**C**
TRIMARD**A,E**
TRI**N**
TRINGLE**E,R,Z**
TRIO**L**
TRIQUE**E,R,Z**
TROCHE**T**
TUILE**E,R,Z**
TUNIQUE**E**
TURBE**H**
TWIST**A,E**
VAIR**E**
VANNE**T**
VA**U**
VAUTRAIT**S**
VELO**T**
VERIN**E**
VESSE**R,Z**
VIBOR**D**
VINDICTE**S**
VIOLON**A,E**
VIT**S**
VITRIER**E**
VOLETANT**E,S**
YOUP**I**
ZEST**A**
ZESTE**E,R,Z**
ZONARD**E**
ZOOM**A,E**

LE COIN DU STRATEGE

Cette partie a été jouée entre J-H. Muracciole, champion du Monde francophone 1981 et problémiste renommé (voir en page 94), et Michel Duguet, cinq fois champion du Monde francophone. Jouez cette partie à la place de ce dernier, en vous munissant d'un cache (voir rubrique "entraînez-vous")

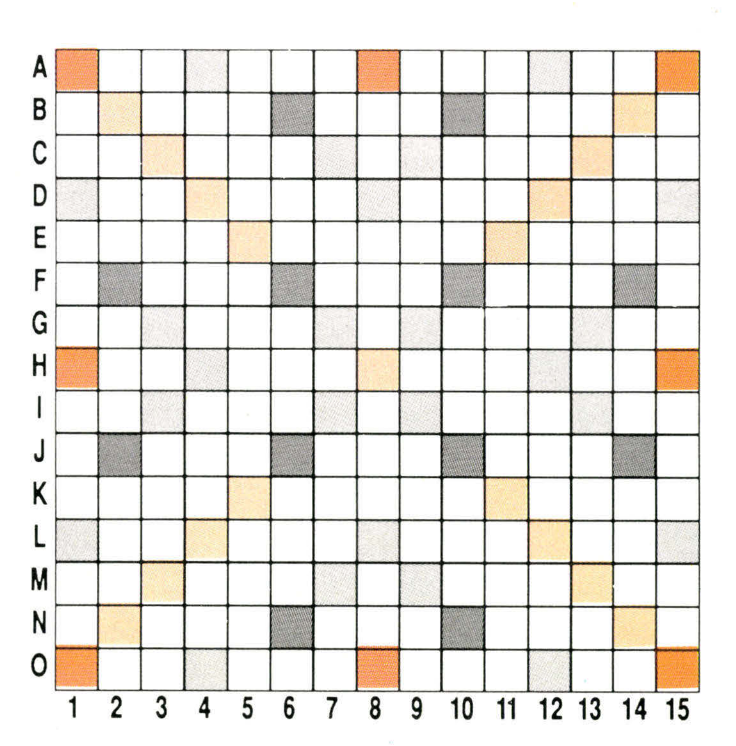
M. DUGUET	Cumul	J-H. MURACCIOLE	Cumul
1. B D E I S T W Change DW	0	QAT, H8, 20	20
On pouvait évidemment jouer BIDETS (24), mais il est souvent meilleur de ne pas ouvrir, au premier coup, pour moins de 40 pts (sauf pour placer une lettre ennuyeuse). De plus, W serait un reliquat très médiocre.			
2. B E I T S + A R REBATIS, 11B, 79	79	YIN, 12A, 26	46
3. E E E I S T U YETI, A12, 39	118	TOKAI, 9E, 25	71
Un scrabble aurait été possible sur D.T.R ou Z...			
4. E E S U + A E U SEAU, J9, 21	139	CRENA, C9, 20	91
5. E E U + E E O S TES, 14A, 14	153	GUNZ, 12I, 28	119
6. E E E O U + F H HOUEZ, L8, 21	174	RAMP(E)AU, M3, 78	197
Laisse un meilleur reliquat et ouvre moins que HUNE.K10.23			
7. E E F + A D J L HADJ, 8L, 45	219	Change 1 lettre	197
8. A E E F L + E N FLANE, N1, 23	242	PRE, 6M, 18	215
FANE, N2, 21 semble préférable			
9. E E + E F N U V ENFUME, 5I,20	262	MIN, K10,18	233
On ne peut pas boucher le nonuple sans livrer beaucoup de points si l'adversaire possède un S			
10. E E V + A M T V VU, L4, 22	284	LOFE, 1L, 24	257
Avec une quarantaine de points d'avance, il serait peut-être plus prudent de fermer le nonuple : FA.1N.15			
11. M A T E E V + S VASTE, 6F, 24	308	DONAX, G3, 27	284
12. M E + B E N S ? EMBE(T)ONS, 4B, 75	383	TEX, 7E, 17	301
Un joli sous-top : ENJAMBEES. O6.69			
13. E L L O O P U POMELO, C2, 20	403	IL, 6B, 4	305
14. L U + C E G H W WU, D1, 25	428	LAIRD, A5, 21	326
Mieux que ECHU, A5, 32 : l'adversaire peut encore scrabbler, et la seule manière de perdre serait de rester avec le W !			
15. G E G H L + I LICHE, 2 H, 18	446	ENFUMER, 5I, 13	339
On pourrait jouer GICLE.2H.16, pour être sûr de finir au coup suivant. Mais ça ne sert à rien, car l'adversaire, qui a URS, peut finir en un coup avec RUES.E2.13			
16. G passe...	446 – 2 = 444	US, E1, 18	357 + 2 = 359

ENTRAINEZ-VOUS

Pour rejouer cette partie, munissez-vous d'un cache que vous ferez glisser toutes les 3 minutes (temps de compétition), de façon à faire apparaître à chaque ligne le nouveau tirage et la solution du coup précédent. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent ; le signe – indique que ce reliquat a été rejeté.

Tirage	Mot retenu	Place	Score
A A E E E L W			
E E + F L O O T	AWALE	H 4	30
E E T + A I N U	WOLOF	5 H	34
H N O O P S S	INFATUEE	L 3	74
— B H I O R S Y	SONOS	M 1	34
B I O + A A R R	SYRAH	6 E	42
E E E I Q S T	ARBORAIS	1 F	83
E S + A H S U U	EQUITE	8 J	39
A S S U + R U ?	HEU	2 F	33
E E G T O U V	SUSUR(R)AS	E 4	78
G T + E F I M R	ŒUVRE	8 A	39
T + A A I J L Z	FUMIGER	C 7	36
A A J T + A B E	LIEZ	12 A	28
A A B + E S T V	JETA	D 1	42
C E I M P U ?	BATAVES	14 B	103
C I P + D I N T	MU(S)E	15 A	35
— E E K L P R X	INDIC	15 H	39
E P R X + D I L	LEK	C 2	42
D + C D E G N N	TRIPLEX	N 8	40
	CEDE	13 K	14
Total			865

1 Bruno BLOCH................................ 861



CODIFICATION DE LA GRILLE

Les lignes du scrabblier sont codées par des lettres de A à O, et les colonnes par des numéros de 1 à 15. La position d'un mot est déterminée par les coordonnées de sa première lettre : si la ligne est indiquée d'abord, le mot est horizontal, et il est vertical si c'est le numéro qui apparaît en premier lieu.

lettre double

lettre triple

mot double

mot triple

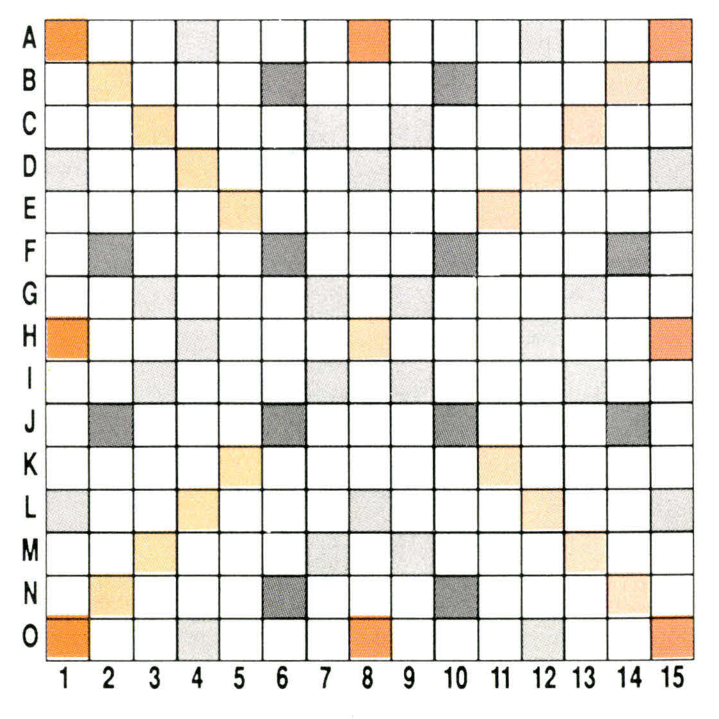
joker ?

N.B. : Ne sont admis dans cette rubrique que les mots figurant dans la première partie du Petit Larousse Illustré 1989 ou l'additif de la Fédération Internationale francophone.

LE SOLITAIRE, SUIVI DU 2ème COUP

On vous propose au premier coup D E I I O V ?
Ce tirage n'offre qu'une seule possibilité de scrabble. Après avoir placé ce mot en H 3, essayez de trouver le top du 2ème coup, avec :

1 - A A B H L L N
2 - A D E H N S T
3 - A A C K S U Y
4 - A E L N N O T
5 - C D E N O T U
6 - A B E F G L R
7 - A C G I O R S
8 - A H I M P R S
9 - A C D E H R U
10 - A C D E G I S



Solutions page 107

Benjamin HANNUNA
et Bernard CARO

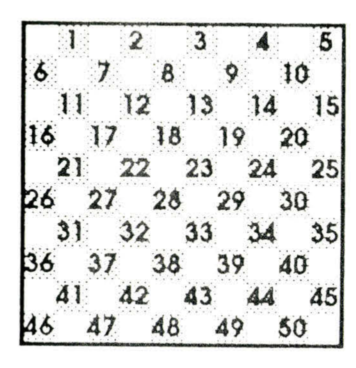




Agafonov vainqueur à Issy-les-Moulineaux

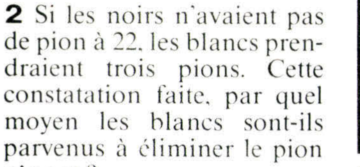
La lutte pour la première place a été indécise jusqu'à la fin, dans le tournoi international d'Issy-les-Moulineaux. Dans les trois dernières rondes, Agafonov a mis les bouchées doubles en remportant ses trois parties. Les Français se sont bien comportés puisqu'ils occupent deux des places suivantes (Guinard, 2ème ex aequo avec Roozenburg, et Raoul Delhom 4ème). Voici les neuf parties les plus didactiques, mais également les plus spectaculaires et les plus importantes pour le résultat final.

CODIFICATION DE LA GRILLE



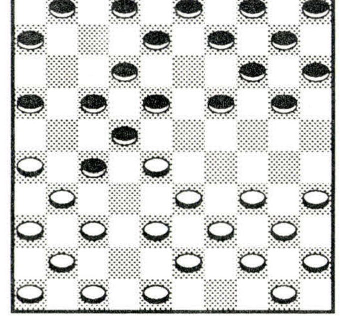
EXERCICES

1 Le coup Philippe en lui-même ne gagne pas de matériel mais les noirs se retrouvent avec un pion isolé qui est indéfendable.



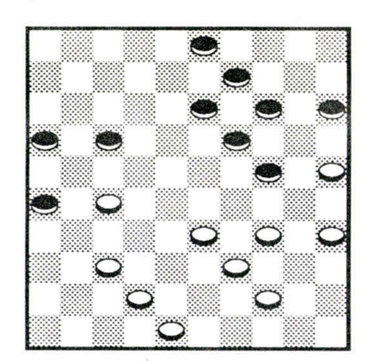
Les blancs jouent et gagnent un pion.

2 Si les noirs n'avaient pas de pion à 22, les blancs prendraient trois pions. Cette constatation faite, par quel moyen les blancs sont-ils parvenus à éliminer le pion gênant ?



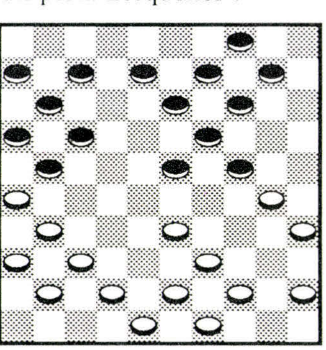
Les blancs jouent et gagnent.

3 Quelle est l'attaque après laquelle les blancs ne peuvent plus éviter de perdre un pion ?



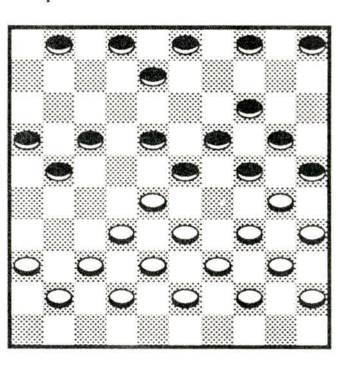
Les noirs jouent et gagnent un pion.

4 Deux attaques successives obligent les blancs à perdre un pion. Lesquelles ?



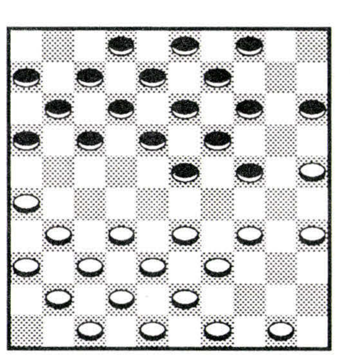
Les noirs jouent et gagnent un pion.

5 Dans cette position où les blancs ne peuvent pas se dégager de l'enchainement Weiss, un coup d'attente suffit, les blancs n'ayant plus alors aucun coup valable. Lequel ?



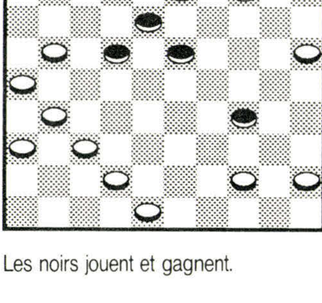
Les noirs jouent et gagnent.

6 Au programme, le très classique coup de l'Espagnol.



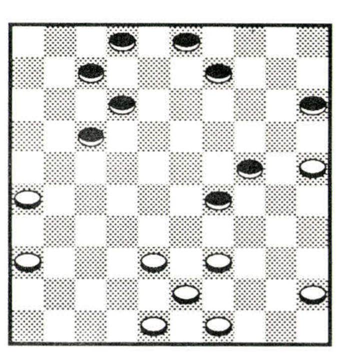
Les noirs jouent et gagnent un pion.

7 L'ex-champion du monde, Piet Roozenburg, est un créatif. Il nous en apporte ici la démonstration dans le domaine combinatoire en employant un mécanisme qui n'est pas très courant.



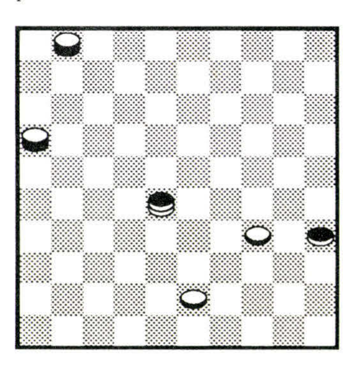
Les noirs jouent et gagnent.

8 Quel est le coup qui rend impossible la défense du pion 29 ?



Les blancs jouent et gagnent.

9 Le vainqueur de ce tournoi, Agafonov, termine par un final digne d'un problème. Pourtant, en jouant son premier coup, tout le monde a cru qu'il s'était trompé de pion !



Les blancs jouent et gagnent.

Solutions pages 107-108

Luc GUINARD



BACKGAMMON

Évitez les trous

Vous savez déjà que, dans les fins de partie où les adversaires sont encore en contact, la sécurité prime la rapidité : comment faire pour minimiser les risques ?

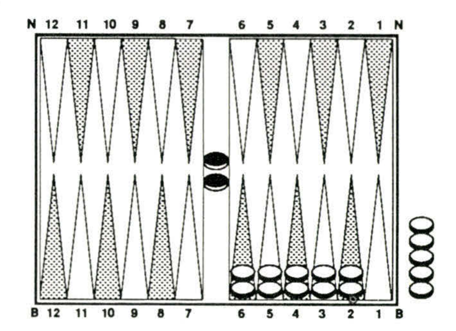
Évidemment, comme nous l'avons vu précédemment, le principe de base consiste à minimiser le nombre de shots que vous risquez de donner : minimisation à court terme (le coup suivant) et à moyen terme.

Dans la mesure, aussi, où nous examinons pour le moment des positions où la possibilité de *gammon* est négligeable, votre objectif n'est plus de bloquer les pions adverses, mais de vider vos cases.

Pour ce faire, une règle d'or, qui n'admet que de rares exceptions : **videz-les dans l'ordre, en commençant par la plus éloignée.**

Il sera même généralement préférable de vider la case la plus haute de votre jan plutôt que de sortir des pions. Pourquoi ? Parce qu'ainsi vous obligerez souvent les pions adverses bloqués ou à la barre à sortir derrière vos positions, ce qui élimine les menaces de frappe. (Pour pouvoir vider facilement la plus haute des cases restantes, il est par ailleurs souhaitable d'avoir moins de pions sur cette dernière que sur la case immédiatement inférieure).

En ne vidant pas vos cases dans l'ordre, vous courriez un risque grave : celui de laisser des trous dans votre position.

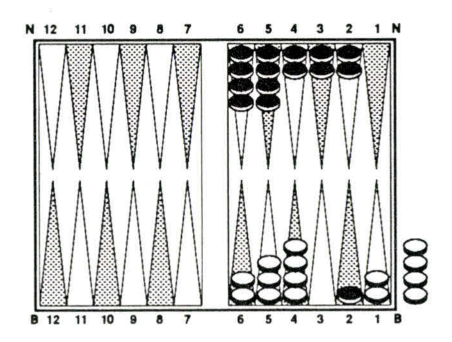


Dans la position ci-dessus, vous avez un trou à la case 1, qui vous fait courir deux risques : d'abord celui de laisser un *shot* immédiat, ensuite celui de voir l'adversaire prendre la case 1, et vous menacer jusqu'au bout de la partie.

Vous voyez immédiatement, par ailleurs, qu'un trou à la case 3 ou 4 au lieu de la case 1, bien qu'ennuyeux, aurait déjà été moins gênant, et moins gênant encore à la case 5 : **si vous êtes obligé de laisser un trou, faites-le de préférence sur la case la plus éloignée.**

En effet, plus le trou est éloigné, et moins vous avez à ramener de pions situés au-delà.

Il peut cependant y avoir plus dangereux encore que de laisser un trou :

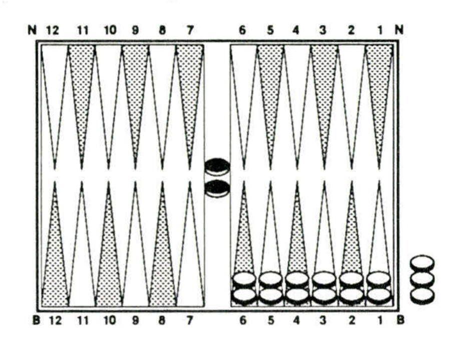


Blanc joue 5-1

Si Blanc sort le 5 et joue le 1 de B5 en B4, il laisse un trou à la case 5, ce qui le rend vulnérable à 6-1, 5-1, 6-6, 5-5 et 4-4 au coup suivant (7 chances sur 36).

Mais s'il évite le trou en jouant B6B1-B6B5, c'est bien pire encore : il se découvre au coup suivant avec 6-5, 6-4, 6-3, 6-2, 5-4, 5-3, 5-2, 6-6, 5-5, 4-4, soit un total de 17 chances sur 36 (près d'une chance sur deux !).

En revanche, dans cette position, assez semblable au premier abord :



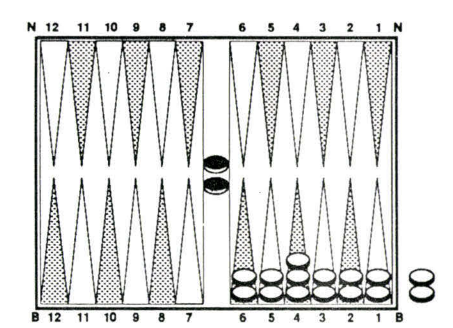
Blanc joue 5-1

Si l'on sort le 5 et qu'on joue le 1 de B5 en B4, on laisse un *shot* au coup suivant avec 6-1 et 5-1, alors qu'en jouant B6B1-B6B5, on ne se découvre qu'avec 6-5.

Ce qui est illustré par la règle suivante : **quand l'adversaire a deux pions à la barre, évitez de laisser trois pions sur la case la plus haute, sauf si vous avez au moins trois pions sur la case immédiatement inférieure.**

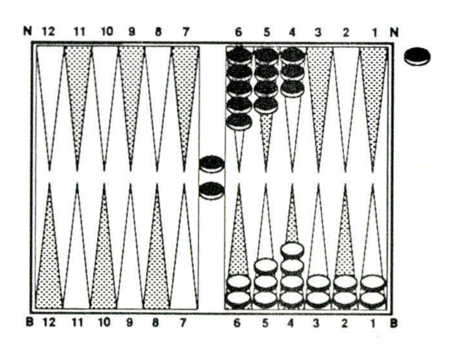
Vous pouvez également vous amuser à vérifier par vous-même cette règle voisine : **quand l'adversaire a un seul pion à la barre, évitez de laisser trois pions sur la case la plus haute, sauf si vous avez au moins trois pions sur l'une des deux cases immédiatement inférieures.**

EXERCICES



Blanc joue 5-1





Blanc joue 4-2



Solutions page 108

Benjamin **HANNUNA**





Le Bon, la Brute et le Truand

Dans les contrées reculées de l'ouest européen cohabitent de louches individus, qui se disputent le monopole de la vérité, et leur tempérament joue un rôle aussi important que leur technique ou leur renommée.

Le Bon est un joueur sérieux, connu pour sa logique et sa lucidité. Il fait preuve d'un calme olympien et d'une technique affirmée. Lorsqu'il dirige le jeu, la confiance règne. Il est aussi apprécié pour son tact que pour son intelligence. Son équité et son intégrité sont légendaires. L'oeil aux aguets, il dégaine très vite la carte juste.

La Brute possède un jeu personnel. Il est véhément et intraitable, n'obéit qu'à ses propres lois et assouvit sa soif de vengeance. Son pouvoir de destruction est omniprésent et les risques encourus sont à la mesure de sa personnalité. Il cherche toujours la carte qui tue.

Le Truand, éternel bluffeur, adore jouer au chat et à la souris. Vicieux, trompeur, mystificateur, il exerce son talent hors des sentiers battus. Il est toujours à l'affût du coup d'éclat. Son imagination est sans limite et il assure le spectacle. Imprévisible, il dispose toujours d'une arme secrète.

Associés en défense pour le meilleur et pour le pire, ils se livrent un match dans le match. Le jeu de cartes n'est pas seulement un exutoire des passions humaines. C'est aussi, et surtout, un moyen d'expression qui doit permettre d'apprendre à composer avec ses semblables.

Le règlement officiel sera adressé gratuitement aux lecteurs de Jeux & Stratégie sur simple demande - accompagnée d'une enveloppe timbrée - à : Fédération Française de Tarot, 4 cours de Verdun, 69002 LYON.

PROBLÈMES

Sud est preneur. Parmi ces trois options, attribuez celle qui revient au Bon, à la Brute et au Truand.

Problème n° 1	Chien	Options
A : 8.7.Ex ♠: C.8.7.3. ♥: D.V.5.4.2 ♦: V.10.4 ♣: V.5.3	A : 16 ♠: V ♥: — ♦: D.2 ♣: 10.9	Est entame : — 7 d'atout — Excuse — 2 de ♥

Problème n° 2	Chien	Options
A : 11.10.8.7 ♠: R.D.7.5.4.2 ♥: V.5.2 ♦: 9.8.4 ♣: 10.9	A : 1 ♠: 3 ♥: 9.7 ♦: 10.5 ♣: —	Ouest entame : — 10 de ♣ — 2 de ♠ — 7 d'atout

Problème n° 3	Chien	Options
A : 20.15.7.3.1 ♠: C.10.9.8. ♥: V.4.2. ♦: 10 ♣: V.10.8.7.3	A : 9.4 ♠: 6 ♥: 7.5 ♦: — ♣: C	Sud a fourni le roi de ♦ et a joué ♥ pris en Nord. Sur le retour ♦, Ouest coupe du : — Petit — 20 d'atout — 15 d'atout

Problème n° 4	Chien	Options
A : 12.9.3 ♠: D.C.10.8.7 ♥: 8.6.2 ♦: D.7.6.3 ♣: 9.7.4	A : 2 ♠: V.9.5 ♥: 10 ♦: — ♣: D	Nord entame : — 3 d'atout — 3 de ♦ — 7 de ♠

Problème n° 5	Chien	Options
A : 20.16.4.1 ♠: C.4.3.2 ♥: R.7.6. ♦: V.10.9.8.7 ♣: V.2	A : 21.10 ♠: D.10 ♥: — ♦: — ♣: 9.8	Sud chasse et Ouest prend la main du 16 d'atout. Il joue alors : — 20 d'atout — V de ♣ — 10 de ♦

Problème n° 6	Chien	Options
A : 19.15.6.3.2 ♠: 10.7.6.5 ♥: R.C.2 ♦: C.7.5 ♣: V.10.9	A : 13.Ex ♠: R ♥: — ♦: 8 ♣: 3.2	Sud coupe ♥. Est fournit : — 2 de ♥ — C de ♥ — R de ♥

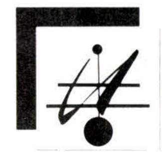
Problème n° 7	Chien	Options
A : 18.15.12.8.6.4 ♠: C.V.6.5.2 ♥: — ♦: D.V.8.7 ♣: C.6.3	A : 11 ♠: R ♥: D ♦: 10.9 ♣: 7	Sud coupe ♣ et joue ♦. En main, Ouest joue : — 6 de ♣ — 2 de ♠ — 4 d'atout

Problème n° 8	Chien	Options
A : 21.10.8.3 ♠: C.6.5.2 ♥: 9.8.7.5 ♦: V ♣: R.D.6.5.2	A : 18 ♠: 8 ♥: D.6 ♦: 9 ♣: 4	Ouest entame : — 2 de ♣ — 21 — V de ♦

Solutions page 108

Emmanuel JEANNIN-NALTET et Patrick LANCMAN

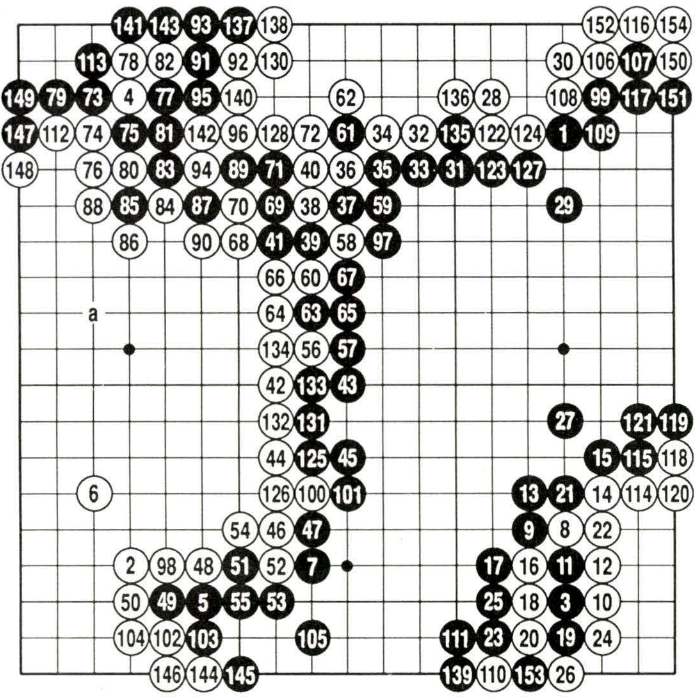




Partage du monde entre l'Orient et l'Occident

Dans certaines parties on s'oriente au début vers une sorte de partage du monde, souvent jugé inégal par un des joueurs, qui envahit alors le dispositif adverse...

Il s'ensuit une période plus ou moins longue de confusion, de violence et d'instabilité, qui aboutit à une redistribution finale composée de territoires aux dimensions variées et aux formes tarabiscotées, difficiles à déchiffrer pour le profane.



Championnat du Monde amateurs (Tokyo, 20 mai 1988)
Blanc : Zhang (Chine) Noir : Schlemper (Pays-Bas)
129 en 58, 155 en 110

Ici le partage se poursuit jusqu'à la fin avec deux immenses continents, et le résultat (11pts 1/2 pour le Chinois) reflète à peu près la différence entre les deux joueurs. Schlemper, dans les parties contre les forts joueurs asiatiques, préfère jouer proprement, admettant le résultat final (à son détriment), plutôt que de se lancer dans des combats douteux.

Il termine 3ème derrière les Chinois et les Japonais et à égalité avec le Coréen, qu'il n'a pas rencontré, mais devant les joueurs de Hong-Kong et de Taipeh ; c'est le meilleur résultat d'un Occidental depuis 1979.

1-41 : Une très grande zone noire ?

Les premières matières à discussion sont les coups 15 et 20 ; 27 à la place de 15 a été suggéré par des commentateurs professionnels ; le noir terminerait la séquence probablement avec l'initiative mais moins de solidité, et en laissant un peu plus de points au blanc. 20 pourrait être joué en 23, ce qui créerait quelques complications pour les deux joueurs. Apparemment cela n'entre pas dans les plans de Zhang (19 ans, et beaucoup de maturité).

De 31 à 41, le noir construit une très belle zone d'influence *(Moyo).*

41-97 : Lucidité de Zhang et prudence de Schlemper

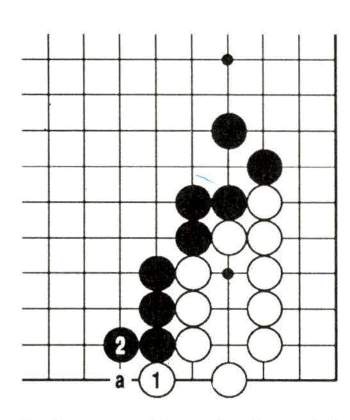
42 et 44 sont des coups d'une patience remarquable. Zhang fixe les frontières globales sans même essayer d'envahir la zone noire. Il démontre là un jugement très sûr et un sang-froid sans faille. La suite, jusqu'en 72, permet de voir qu'il avait anticipé la possibilité de fermer la route du bord ouvert aux pions noirs.

Avec 73, Schlemper manque sans doute sa dernière et hypothétique chance. Les points du coin ne sont pas suffisants. Il fallait envahir en **a,** au coeur de la zone blanche. Il est extrêmement difficile de savoir quel aurait été le résultat de cette invasion.

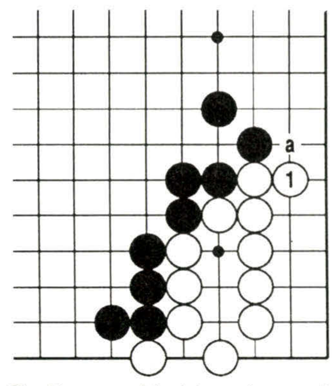
98-155 : Un coup superbe ...et instructif !

Je parie que très peu d'amateurs joueraient 98 plutôt que 99, qui paraît énorme. Et pourtant : 98 permet ensuite de jouer 102 et 104 en *Sente* puis 106-108-116-122-124 ; à comparer avec les dégâts dans le coin sud-ouest provoqués par un coup noir en 98 et la possibilité pour les noirs ensuite de revenir bloquer l'avancée blanche en nord-est. Les autres coups de la fin de partie n'appellent pas de commentaire particulier, sinon qu'ils sont tous corrects, et qu'il est très rare qu'une partie complète se termine en 155 coups seulement.

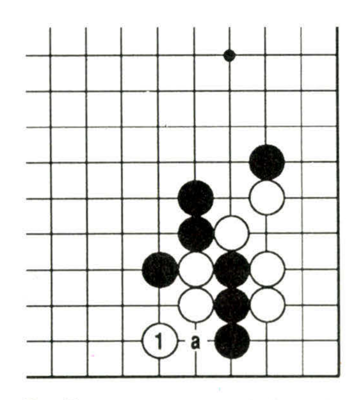
PROBLÈMES



1. *Pourquoi le noir répond-il 2 au lieu de a ?*



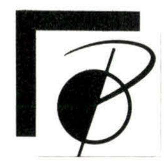
2. *Pourquoi le blanc joue-t-il 1 au lieu de a ?*



3. *Que se passerait-il si le blanc jouait 1 au lieu de a ?*

Solutions page 108

Pierre AROUTCHEFF



Une fin de partie délicate

Cette partie a été jouée au tournoi international de Copenhague, en août 1989, entre Takeshi Murakami et Karsten Feldborg, respectivement premier et deuxième du tournoi.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	52	51	34	53	46	45	57	58
2	31	50	19	8	28	35	56	59
3	26	15	2	3	16	20	30	37
4	29	13	1	○	●	6	9	38
5	24	14	4	●	○	7	41	36
6	17	22	11	5	18	33	54	39
7	48	32	12	10	21	23	55	60
8	47	40	27	25	42	43	44	49

Diagramme 1
Noir : K. Feldborg (28) ;
Blanc : T. Murakami (36).

1...8 : l'ouverture est une "Tanida" (voir Jeux & Stratégie N° 56), du nom du Japonais champion du monde en 1982.

9 : on joue parfois aussi 9:B5, mais la suite jouée ici est très classique.

13 : Noir doit casser le mur blanc à l'Ouest. Sur 13:B5, qui peut paraître plus naturel, 14:B4 laisse Noir sans bonne réponse.

17...18 : Noir pourrait aussi jouer 17:E2 pour enlever à Blanc 18:E6 qui lui permet de revenir au centre. Après 17:A6, la configuration noire en A et B ne laisse pas de bon coup à Blanc sur le bord ouest.

21 : F6 serait plus logique, ne laissant pas Blanc jouer en B6.

24 : Le coup retourne C3 et ôte ainsi à Noir l'accès à F6.

30 : Blanc choisit de ne pas prendre le bord de cinq (en jouant 30:A7) car Noir jouerait le coup tranquille qu'il vient de se créer (31:F6) puis 33:B2 attaquant le bord de cinq avant que Blanc n'ait pu jouer en A2. Blanc serait alors obligé de démolir le mur noir à l'est.

31 : Noir choisit de prendre le bord de cinq pour gagner un temps et éviter d'agrandir sa frontière.

32 : Blanc doit attaquer tout de suite le bord de cinq, sinon Noir le transformerait en bord de six en jouant A7.

39 : Noir peut ici (cf. diagramme 2) prendre le coin A8 sans que Blanc puisse s'insérer en A7. (Blanc aurait pu éviter cela en jouant 38:E8 qui récupérait des pions blancs sur la ligne 7.) Mais après une éventuelle suite 39:A8, 40:H2, 41:A7, 42:F1, Noir a très peu de libertés et Blanc est en position gagnante même si la fin de partie s'annonce serrée.

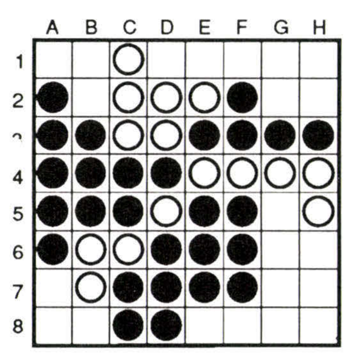


Diagramme 2
position après 38:H4

40 : En tout cas, Blanc ne laisse pas plus longtemps à Noir l'occasion de jouer les deux coups A8 et A7.

44...47 : Blanc a peu de libertés et doit sacrifier tout le bord sud, ce qui incite Noir à prendre le coin A8.

50 : A1 paraît plus naturel, mais en fait les deux coups 50:A1 et 50:B2 conduisent à un match nul si les deux joueurs jouent au mieux. Ainsi, après 50:A1, la suite B1/B2/G7/G6/H7/D1/P/G1/H1/G2/P/H2 fait 32-32.

51 : Noir cherche à récupérer des pions définitifs mais ce n'est pas le bon coup. 51:A1 est mieux mais perd 31 à 33. Le meilleur coup est 51:G6! C'est dû au fait que si Blanc répond G7 (avec l'idée de jouer ensuite H7), Noir peut jouer B1! qui, simultanément, prive Blanc d'accès à H7 (car tous les pions de B1 à G6 sont noirs) et retourne B7 qui donne à Noir un accès à H7. Quand Noir jouera H7, il s'assurera assez de pions définitifs dans le coin sud-est pour gagner. Après 51:G6, Blanc doit répondre A1 qui, suivi de D1/G2/H1/G1/B1/H2/P/H7/P/G7, conduit aussi à 32-32. Dans tous les cas, les bons coups ne sont pas évidents !

52...60 : Les deux hommes jouent maintenant la meilleure suite. A noter le joli coup 56:G2. Si Noir joue 57:H1, Blanc joue les trois derniers coups G1, H2 et H7, gagnant 24 à 40. Le coup 56:G1, plus évident, ne gagne que 29 à 35. Cette fin de partie illustre la subtilité du jeu.

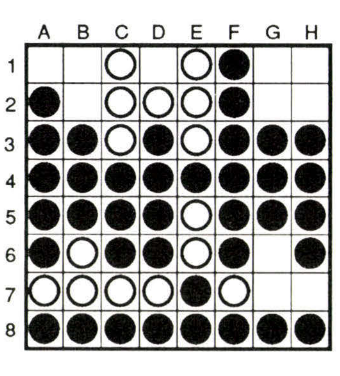
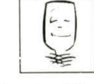
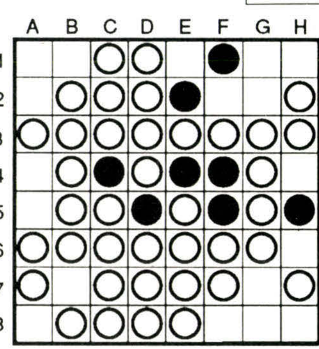


Diagramme 3
position après 49:H8

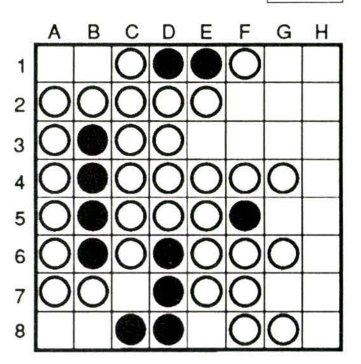
EXERCICES

Dans les trois positions suivantes, Noir joue et gagne un coin en 2 coups.

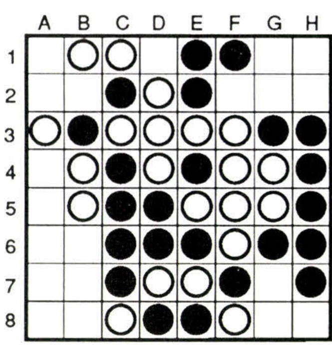












Solutions page 108

Marc TASTET



L'Ascenseur

Souvent appelé whist (à tort), l'Ascenseur se joue avec 52 cartes, à trois joueurs ou plus. L'objectif est de réaliser exactement le nombre de plis demandés.

La donne

Les joueurs distribuent à tour de rôle. A la première donne, on distribue une carte à chaque joueur. A la deuxième, deux cartes, etc., jusqu'au maximum autorisé par le nombre de joueurs (17 cartes à 3, 13 cartes à 4, 10 cartes à 5...). On continue ensuite les donnes en diminuant d'une carte à chaque tour, jusqu'à revenir à une carte par joueur. Après la distribution, on retourne la carte suivante du jeu, qui indiquera la couleur d'atout. Dans le cas de 13 cartes à 4 joueurs, il n'y a pas de talon, et on jouera à sans-atout pendant 4 tours. Dans tout ce qui suit, nous envisagerons d'ailleurs uniquement le cas d'une partie à 4 joueurs.

Les annonces

Après avoir regardé leurs cartes, les joueurs annoncent chacun leur tour, en commençant par le joueur suivant le donneur, le nombre de plis qu'ils comptent faire. Le total des plis ainsi annoncés ne doit pas être égal au total des plis réalisables.

Marche du jeu

Le joueur suivant le donneur entame le premier pli. L'ordre des cartes dans chaque couleur est l'ordre "naturel" : As, Roi,...2. On doit fournir dans la couleur d'entame. Sinon, couper est facultatif. Le plus fort atout, ou la plus forte carte de la couleur demandée, gagne le pli et entame le suivant.

La marque

Lorsque le tour est terminé, on compare les plis faits avec les plis annoncés, et chacun marque des points positifs ou négatifs en suivant le barème :

— **contrat réussi :** 3 pts de bonus + 2 pts par pli
— **contrat manqué :** -1 pt par pli de différence

La partie s'achève après le jeu de la dernière donne. Les scores obtenus à chaque tour sont additionnés et le meilleur total gagne. Il est conseillé de noter les annonces au fur et à mesure : il arrive parfois que, pendant le coup, on oublie combien on a demandé de plis.

La stratégie

1 - Les annonces

Pour annoncer juste, il faut avant tout apprécier correctement la valeur de sa main. Or, à l'Ascenseur, la valeur de chaque carte change au long des donnes. Dans les donnes basses (peu de plis), les atouts ont une importance capitale, rares étant les plis à la couleur. Par exemple, en premier, au tour à une carte, il faut demander un pli dès qu'on possède un atout. Dans les donnes hautes, on retrouve les valeurs respectives du bridge. Hormis la valeur intrinsèque des cartes, sont évidemment à prendre en compte les éléments spécifiques de la main : couleurs longues, coupes, nombre d'atouts...

Bien des plis potentiels n'ont qu'une probabilité moyenne d'être faits, et il faut souvent compter plusieurs de ces possibilités pour annoncer un pli.

Par ailleurs, il est souvent plus facile de faire moins de plis que davantage. Annoncer "en-dessous" de la valeur réelle de sa main est donc tentant. Cependant, on a parfois intérêt à annoncer "au-dessus" : par exemple en premier, à sans-atout, avec un beau jeu, une longue non affranchie du genre : A, R, 10, x, x, x. Les adversaires, effrayés par une annonce assez haute, auront tendance à sous-évaluer leur jeu, et à donner facilement la D ou le V qui manque.

Il faut aussi, bien sûr, tenir compte de ce que les joueurs précédents on déjà annoncé, selon le degré de confiance qui peut leur être accordé. La spécificité du dernier joueur à parler (le donneur) étant de pouvoir souvent orienter le jeu à son choix vers un total "à la hausse" ou "à la baisse".

Exercices d'annonces à l'atout coeur :

Combien de plis demandez-vous en premier ?

a) ♠R

b) ♠A 5
♥V
♦10 6
♣—

c) ♠A D 3 2
♥2
♦—
♣R

Vous êtes deuxième, et le premier a demandé 1 pli, que faites-vous ?

d) ♥3

Réponses page 110

2 - Le jeu de la carte

Le premier élément à considérer est le contexte de la donne : "à la baisse" ou "à la hausse". Dans le premier cas, il y a un pli de trop à faire (ou plusieurs) et il ne faut pas se presser de réaliser les siens ; dans le second cas, au contraire, il y a concurrence et il faut s'assurer de ses plis.

Le second principe est celui de la souplesse maximale de jeu. Les surprises étant fréquentes, il faut conserver le plus longtemps possible une main permettant de choisir de prendre ou de ne pas prendre de pli, selon les circonstances.

Une coupe est un facteur idéal pour cette souplesse, de même qu'une couleur longue avec une carte maîtresse et plusieurs petites (ex. : A, 5, 4, 3, 2). La nécessité d'une constante adaptation du jeu aux imprévus est d'ailleurs l'un des aspects stratégiques les plus intéressants de l'Ascenseur.

Au moment de jouer, il faut savoir apprécier l'attitude probable des joueurs placés derrière : si ceux-ci ont déjà fait leur plis, par exemple, ils chercheront, sauf cas très particulier, à ne plus en ramasser.

Enfin, le bon jeu repose aussi sur des actions *a priori* gênantes pour les adversaires. Faire tomber prématurément les atouts, par exemple, a souvent pour résultat de brouiller les prévisions. C'est une arme à utiliser quand on est soi-même sûr de son jeu par ailleurs. Une autre gêne psychologique consiste à ne pas jouer, sciemment, une carte maîtresse attendue (As, Roi...) si on peut faire le pli autrement ; ou encore à conserver, jusqu'au dernier pli, l'As d'atout.

François PINGAUD

	Vincent		François		Paul		Xavier	
	A	S	A	S	A	S	A	S
1	0	3	1	- 1	0	3	1	5
2	1	8	0	2	1	8	1	4
3	0	7	2	9	0	11	0	7
4	etc.							

Exemple de marque : nombre de cartes distribuées (1, 2, 3, etc.), annonces (A) et scores cumulés (S).

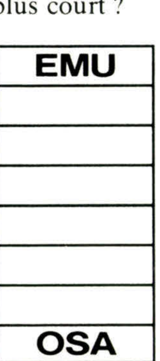
Jeux de lettres

DU COQ A L'ANE

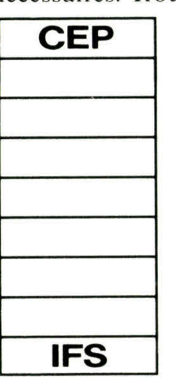


Il s'agit de trouver la série la plus courte permettant de relier le mot du haut à celui du bas. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, en laissant les autres à leur place. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires. Trouverez-vous un chemin plus court ?

KHI
ETA



EMU
OSA



CEP
IFS

CLE
SOL

OHM
FIL

Solutions page 110

MINI-TIRAGES



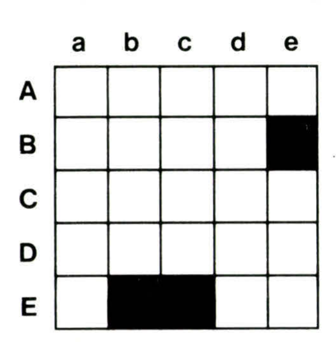
Au Jarnac! comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots ; à titre d'illustration, voici 10 tirages de 6 lettres, parmi les plus difficiles, avec lesquels on peut former des mots apparus en 1989 dans le Petit Larousse.

DOCTE + A = ________
CILIE + U = ________
GROOM + N = ________
ELUDE + L = ________
INCUS + R = ________
GRUES + L = ________
IDIOT + C = ________
BENIR + E = ________
BUIRE + O = ________
AURAS + C = ________

Benjamin HANNUNA

Nombres croisés





Horizontalement : A Un de moins dans la mêlée, et son carré **B** Cube du plus grand diviseur premier du A quadruple produit de deux premiers à finale 9 **C** Appel au peuple **D** La racine carrée du plus grand diviseur premier du a, à 0,0001 près **E** Année-choc

Verticalement : a Un de moins dans la mêlée, et son carré **b** Produit de premiers que 26 séparent **c** Bicentenaire napoléonien **d** A 0,001 près, la racine carrée des noces de chêne de nombres de guerre **e** Presque un carré de poulets !

Solutions page 110

Dominique AUZIAS



OFFRE EXCEPTIONNELLE DE LANCEMENT

199F,00

(Offre valable jusqu'au 31.11.89)

TRINÔME

Jeu de stratégie

2 fois primé



Salon International de l'Invention
MEDAILLE D'ARGENT
concours LEPINE 89

Le TRINÔME est un jeu intermédiaire entre les Dames et les Echecs, dont les règles **très simples** sont **à la portée de tous.**

L'infinité des combinaisons renouvelle sans cesse le **plaisir de jouer** et les amateurs du genre seront séduits par la **subtilité** du jeu.

Comme les centaines de joueurs qui l'on essayé, vous le trouverez, vous aussi, **passionnant.**



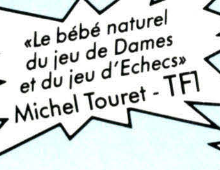
LES REGLES

(2 joueurs à partir de 8 ans)

Vous devez placer un rond, un carré et un triangle dans les trois cases rouges de l'adversaire.

Les pions se déplacent d'une ou deux cases horizontales, verticales ou diagonales selon leur forme. Vous pouvez avancer, reculer et manger les pions adverses.

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à placer ses trois pions dans le camp adverse.



«Avec ce nouveau jeu on ne va pas s'ennuyer...»
Martine Mauléon - A2



Satisfait ou remboursé

Oui je désire recevoir le TRINOME POUR UN ESSAI DE 8 JOURS SANS RISQUE.

(Si je ne suis pas satisfait, je vous le retourne dans son emballage d'origine et serais remboursé des sommes que je vous aurais versées.)

Je choisis de régler à la commande
- ☐ par chèque bancaire ou postal
- ☐ par mandat (établi à l'ordre de JOCUS S.A.)

à la livraison
- ☐ contre remboursement (majoré de la taxe en vigueur)

(en majuscules)

NOM ____________________

Adresse ____________________

Code postal |_|_|_|_|_| Ville ____________________

Signature :

Désignation	Montant
Le TRINOME	199,00
Participation aux frais d'expédition ...	15,60
TOTAL TTC	214,60

à renvoyer à JOCUS S.A.
1, rue des Nobles - BP 119
81004 ALBI CEDEX - Tél. 63 54 14 50

SNOW*BOARD

(*PLANCHE-NEIGE)

Partant des événements qui émaillent traditionnellement les séjours de sports d'hiver les mieux réussis, la défonce sur les pistes, la frime et les amours de vacances, SNOWBOARD vous propose de retrouver pour rire cette chaude ambiance de festivités sportives et sentimentales. Les compétitions permettant de gagner les "tunes" à dépenser pour faire la nouba après la course, la victoire sera attribuée à celui ou celle qui terminera le séjour avec le palmarès le mieux garni de tunes et de numéros de téléphone galants.

Matériel

A se procurer :

— 3 dés (de préférence l'un de couleur différente, représentant les "tunes") ;
— une boîte de jetons (50 environ) ;
— 6 pions de jeu de couleurs différentes.

Fourni :

— 50 jetons Admirateurs/trices ;
— 50 jetons Téléphone ("numérotel") ;
— 1 plateau de jeu ;
— 8 cartes "bon plan" (à découper ci-contre) ;
— 8 cartes "coup dur" (à découper ci-contre).

REGLE DU JEU

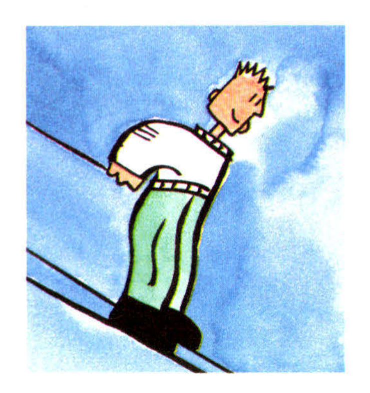
Avant la nouba était la course...

Pour commencer la partie, les joueurs placent leurs pions sur la case GO de la piste de descente. L'ordre de jeu est tiré au sort.

A son tour de jouer, chaque participant lance simultanément les trois dés. La somme des points lui donne un capital-énergie, qui lui servira à se déplacer. Il répartit pour cela ce capital-énergie entre les 2 forces qui vont orienter son déplacement :

— l'amplitude du mouvement, en nombre de cases consécutives, chaque case comptant pour 1 point de capital-énergie ;
— la force d'impulsion (F.I.) du joueur sur la case d'arrivée (FI Descente = km/h x 100 ; FI Hot Dog = Nombre de sauts ; FI Slalom = numéro de Force).

Chaque déplacement d'une case "consomme" un point de capital- énergie. Pour faire mouvement, le joueur doit être capable d'atterrir sur la case d'arrivée avec une force d'impulsion adéquate (à plus ou moins 1 point FI de marge d'erreur). Si le joueur ne réussit pas à trouver de



combinaison lui permettant de se déplacer en restant dans les limites de la marge d'erreur autorisée ou s'il fait le choix tactique de ne pas exploiter une possibilité de déplacement, on dit qu'il a chuté et il reste bloqué sur place jusqu'au tour de jeu suivant.

Exemple : avec 5 + 6 + 3 = 14, le joueur peut avancer de 2 cases (1ère case 120 km/h), de 5 cases (1ère case 90 km/h) ou de 6 cases (2ème case 90 km/h, -1 d'erreur en FI).

Pour chaque déplacement réussi, le joueur (ou la joueuse, si le candidat est une candidate) reçoit de 1 à 3 pions "admiratrices" ou "admirateurs" (FI 6 —> 1 ADM, FI 9 —> 2 ADM, FI 12 —> 3 ADM). Il dépose tout ce petit monde sur la cible de sa couleur, représentée sur la place du village au nord-ouest du plateau de jeu, en lui promettant de venir le rejoindre pour faire la nouba après la course.

Pour terminer la course, les joueurs doivent impérativement s'arrêter sur la case d'arrivée, en choisissant parmi les trois dés du tirage celui qui permet le déplacement direct adéquat. Si



aucun des trois dés ne permet le déplacement adéquat, le joueur qui a chuté peut choisir de rejoindre le village sans passer par l'arrivée, mais il perd alors la possibilité d'encaisser les gains de course.

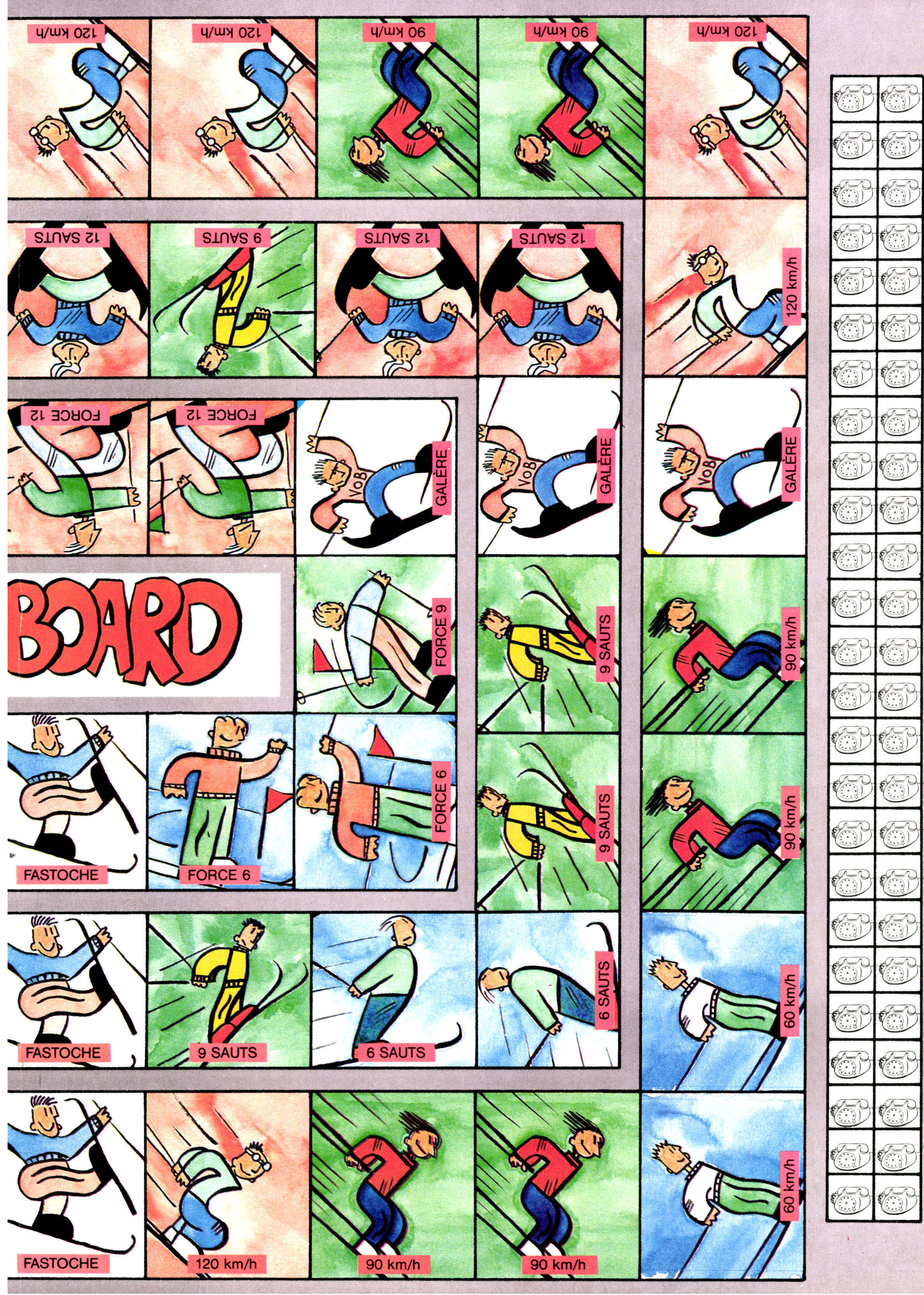
Les gains de course : pour chaque compétition (Descente, Hot Dog et Slalom), on attribue un 1er prix de 15 tunes, un 2e prix de 10 tunes et un 3e prix de 5 tunes.

Après la course était la nouba...

Le village est constitué des dix cases agencées en circuit fermé au nord-ouest du plateau de jeu. Au village, tous les déplacements se jouent avec un seul dé et indifféremment de gauche à droite ou de droite à gauche.

Pour faire des admiratrices/teurs des aventures sentimentales confirmées, joueurs et joueuses doivent les inviter (1 par 1) à boire le champagne dans l'un des bars de la station (1 tune par invité(e) avant de les entraîner (1 à 1 ou en groupe) à l'hôtel ou au night-club, où


LE BEL HÔTEL
NIGHT-CLUB
BAR DES PISTES
SKI-SHOP
ARRIVÉE
HOTEL
club
BAR
BANQUE A FRIC
BANK
ARRIVÉE
PIANO-BAR
ARRIVÉE
night
HOTEL
BAR
SKI-SHOP
NIGHT-CLUB
AU BEL HÔTEL
BAR DES SPORTS
DESCENTE
GO
HOT-DOG
GO
SLALOM
GO
SNOW
60 km/h
6 SAUTS
FORCE 6
FORCE 12
FORCE 9
120 km/h
12 SAUTS
6 SAUTS
6 SAUTS
9 SAUTS
60 km/h
60 km/h
90 km/h
90 km/h
120 km/h



120 km/h
120 km/h
90 km/h
90 km/h
120 km/h
12 SAUTS
9 SAUTS
12 SAUTS
12 SAUTS
120 km/h
FORCE 12
FORCE 12
GALÈRE
GALÈRE
GALÈRE
VOB
VOB
VOB
BOARD
FORCE 9
9 SAUTS
90 km/h
FASTOCHE
FORCE 6
FORCE 6
9 SAUTS
90 km/h
FASTOCHE
9 SAUTS
6 SAUTS
6 SAUTS
60 km/h
FASTOCHE
120 km/h
90 km/h
90 km/h
60 km/h

ils échangent les pions ADM contre autant de pions numérotel (à l'hôtel) et contre deux fois autant de pions numérotel (au night-club).

Les invités du joueur sont empilés sur son pion de jeu tandis que les numérotel et les tunes sont rangés devant lui.

Si un joueur a transformé tous ses pions ADM en pions numérotel, il peut continuer la nouba en offrant le champagne aux admiratrices non encore invitées par les autres joueurs, récupérant ainsi à son profit de nouveaux pions numérotel.

Arrêt sur la case Banque : chaque fois qu'un joueur s'arrête sur la case Banque, il reçoit 2 tunes s'il est seul, et 2 tunes supplémentaires pour chaque invité l'y accompagnant.

Arrêt sur la case Ski Shop : chaque fois qu'un joueur s'arrête sur la case Ski Shop, il paye 1 tune à la banque pour faire farter ses skis.

Après la nouba, c'était demain...

Dès qu'un joueur, décidé à quitter le village, réussit, par un lancer du dé approprié, à se présenter sur la case Go de l'une des 3 courses, les autres participants doivent abandonner la nouba, ou la fin de la course précédente, pour les plus persévérants, et se présenter, (dès que le dé leur permet d'arrêter de tourner inutilement autour du village) sur la case Go de l'une des 3 courses. Les pions ADM restés sur la place du village sont perdus



et retirés du plateau de jeu, et une nouvelle manche commence.

Fin de partie

La partie se joue de préférence en plusieurs manches. Les joueurs en définissent le nombre avant de commencer. La victoire est attribuée à celui ou celle dont la fortune en numérotel et en tunes est la plus élevée (1 numérotel <==> 2 tunes) quand la dernière nouba de la partie se termine, faute de combattants.



Les cases-événement FASTOCHE et GALERE

Chaque fois que, pendant une compétition, un tirage permet de se déplacer directement sur une case FASTOCHE (sur une case GALERE) en ne retenant que le 1er des trois dés du lancer (ou le dé rouge si les deux autres sont bleus et vice versa), le joueur peut (doit obligatoirement) choisir ce déplacement et (doit) tirer une carte BON PLAN (COUP DUR).

Qui paye ses dettes...

Chaque fois qu'un joueur risque de ne plus pouvoir régler ses dépenses, il doit tenter de négocier un emprunt à intérêt auprès des autres joueurs (ou un don, s'il se trouve tactiquement en position de force).

S'il ne peut plus, en tout état de cause, faire face aux dépenses de jeu, il est déclaré perdant et son pion est retiré du plateau.

O. FAIRGAGNETR

BON PLAN

Votre style spectaculaire et déterminé réjouit le public. Vous recevez une prime de 3 tunes

BON PLAN

Vous remportez une prime de course de 1er meilleur temps intermédiaire : recevez 2 tunes

BON PLAN

Business is business : vous signez pour skier sous les couleurs de la concurrence : recevez 5 tunes

BON PLAN

Pas de chance ! cette botte de jeu ne vaut pas un clou

BON PLAN

Le night-club de votre choix est réservé à votre usage exclusif pour toute la soirée

BON PLAN

Invité par les organisateurs, vous recevez une prime d'engagement de 2 tunes pour participer à la prochaine compétition

BON PLAN

Vous tournez une publicité pour les skis de l'Edelweiss et recevez un cachet de 5 tunes

BON PLAN

Encouragé par le public, vous vous surpassez et rejoignez directement l'arrivée

COUP DUR

Votre fartage est inadapté aux conditions de neige : reculez de 3 cases et ne recevez aucun pion ADM

COUP DUR

A trop surveiller la concurrence, vous êtes dépassé d'une case par votre 1er poursuivant, qui gagne 3 pions ADM

COUP DUR

Honte à vous ! vous chutez sous les yeux de vos fans : vous perdez la moitié de vos admiratrices (admirateurs)

COUP DUR

Vous vous égarez dans le brouillard et perdez un tour de jeu à vous repérer à la boussole

COUP DUR

Ça ira pour cette fois-ci ! Circulez avant qu'on vous remarque, vous et votre veine insolente

COUP DUR

Emporté par l'élan, vous cassez du bois, rentrez à pied au ski-shop (1 case par tour) et payez 2 tunes de skis

COUP DUR

Déclaré positif au contrôle anti-dopage, vous vous en tirez en payant une amende de 3 tunes.

COUP DUR

Déclaré positif au contrôle anti-dopage, vous êtes déclassé pour deux tours

SUIVEZ LE GUIDE !

Pour...

Noël : vos yeux d'enfants émerveillés se jettent sur la paire de Doc Martens négligemment laissée près du radiateur. Hélas ! tante Pim n'a rien compris : vous jouez aux échecs ? elle vous offre Trivial Pursuit ; vous aimez l'aventure rôliste ? elle vous comble de casse-tête ; vous détestez les wargames ? vous recevez PanzerStrumpf (Front Est). Si tante Pim avait suivi les conseils de Jessie, elle n'aurait pas commis ces funestes erreurs. Voici donc le plus beau et le plus complet des guides, divisé (fort astucieusement) en catégories ludiques, pour tous les goûts, à tous les prix. En tout cas, vous savez ce qui vous reste à faire. Offrez le guide de Noël J&S à Tante Pim. Et lisez-le en commentant à voix haute !

SUIVEZ LE COCHON :



Ce logo vous permettra de visualiser parmi notre sélection les jeux les moins chers.

...tous ensemble

Un jeu facile, amusant, aux règles brèves, accessible à tout âge, sexe et degré d'alcoolémie, pour les grégaires, les amis, la famille. Pour sortir du trip Cluedo - Monopoly - Trivial Pursuit.

...les aventuriers

Le vent de l'aventure lui souffle dans les méninges. Manque de pot, il est trop jeune pour être astronaute, trop fauché pour partir faire le tour du monde, et la machine à remonter le Temps n'a pas encore été inventée. Émotions fortes à domicile.

...les voyageurs

Il passe son temps en train, à cheval, en voiture, en soucoupe volante. Son échiquier en marbre est un peu encombrant. Solutions transportables.

...les stratèges

Sun Tzu et Clausewitz sont ses auteurs préférés, Kasparov son sportif favori. Il désire devenir le Maître du Monde : quelques jeux pour l'entraîner, à toutes fins utiles. D'une infinité d'hexagones à 64 carrés, en passant par 52 rectangles.

...les juniors

Il est encore un peu jeune pour les subtilités du 421 ou de la Majeure Cinquième. Mais jouer ne le rebute pas, au contraire. Pour les petits z'et les grands, des jeux faciles à comprendre et jolis à manipuler.

...les flambeurs

Quand il entend le mot "roulette", il sort son portefeuille. Il aime ce qui est beau et cher. Il claque au backgammon l'argent des commissions, c'est un "accro" des cartes et des dés, le Hasard est son meilleur copain. Mais pas celui de son banquier...

...les solitaires

Jean-Jacques Rousseau lui a appris les joies de la promenade. Ernö Rubik est son homme politique favori. Il aime se casser la tête, mais pas qu'on lui casse les pieds. Son partenaire favori : le palmier de l'île déserte.

...les lettrés

Il se shoote au Petit Larousse, connaît personnellement Robert, fréquente Benjamin et regrette Patrice Laffont. Il a des lettres, comme on dit, mais dans tous les sens...

...les allumés du micro

Il se voit déjà piloter un MiG et débarrasser l'espace de toutes ces grouillantes créatures malfaisantes qui peuplent les mondes parallèles. Il rêve de simulateur de vol ou d'aventures informatiques. S'il n'a pas d'ordinateur, consultez d'urgence le magazin micro. Pour tous les goûts, à tous les prix, de quoi combler une lacune impardonnable.

Tous ensemble



LE LIEVRE ET LA TORTUE

Un joli parcours champêtre, dans lequel il s'agit d'arriver premier, avec moins de 10 carottes et sans salade. Attention, la progression des joueurs n'est pas due au hasard : on joue sans dés ! Tour à tour lièvre ou tortue, c'est le joueur lui- même qui détermine la rapidité de sa progression en fonction du carburant dont il dispose, à savoir des carottes. Un magnifique jeu de stratégie énergétique, à ne pas réserver aux enfants.
Édité par Ravensburger - de 2 à 6 joueurs - 195 F. (V. J&S N° 6.)

PUBLI FOLY

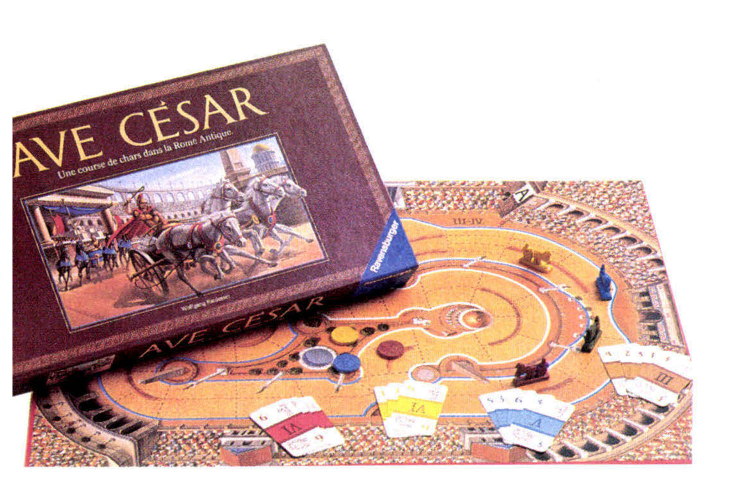
Trouver un slogan pour un savon au Perrier, ou pour le récurage de la tour Eiffel par Scotch-Brite : de quoi partager les angoisses des fils de pub. Un jeu amusant, qui a réussi à éviter le piège du trivial questions-réponses.
Édité par Indiana France - 3 à 6 joueurs - 280 F. (V. J&S N° 57.)



SUPER GANG

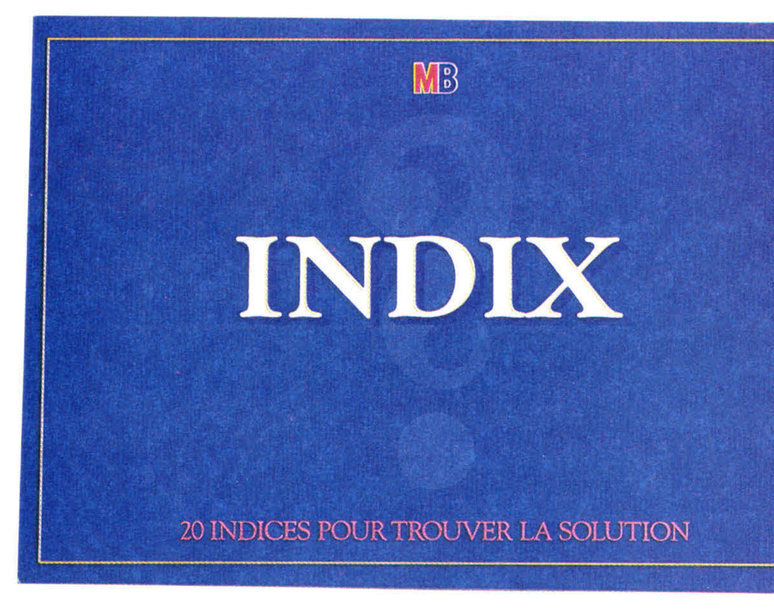
Un jeu de société complet : tactique, alliances, choix économiques et même... adresse. Pour gagner, il faut devenir propriétaire d'un quartier entier de la ville, ou au moins rester le seul gang en vie ! Tous les moyens sont bons : racket, braquage, règlements de compte entre gangs. Un jeu super-gag, à condition d'être un adepte de l'humour noir. Artillerie incluse.
Édité par Ludodélire - 4 joueurs - 300 F. (V. J&S N° 32.)





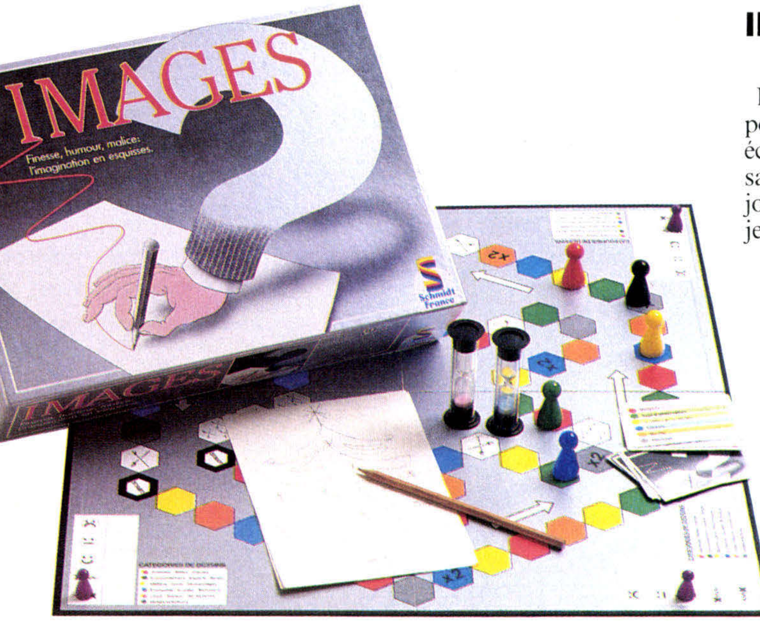
INDIX

Encore un jeu de questions-réponses, mais la variante est plutôt sympathique : vingt indices permettent de deviner la solution. Chacun peut proposer une réponse avec un nouvel indice, si le joueur précédent n'a pas su. A déconseiller aux stratèges : on n'avance que si l'on connaît la réponse, un point c'est tout.
Édité par MB - 2 à 6 joueurs - 295 F. (V. J&S N° 60.)



AVE CESAR

Une course d'attelages en quatre manches : voici qui ravira les admirateurs de Charlton Heston dans Ben Hur. Un jeu essentiellement tactique, où la chance est à ranger aux oubliettes. On peut aussi parier sur l'arrivée, pour corser le jeu.
Édité par Ravensburger - 3 à 6 joueurs - 225 F. (V. J&S N° 58.)



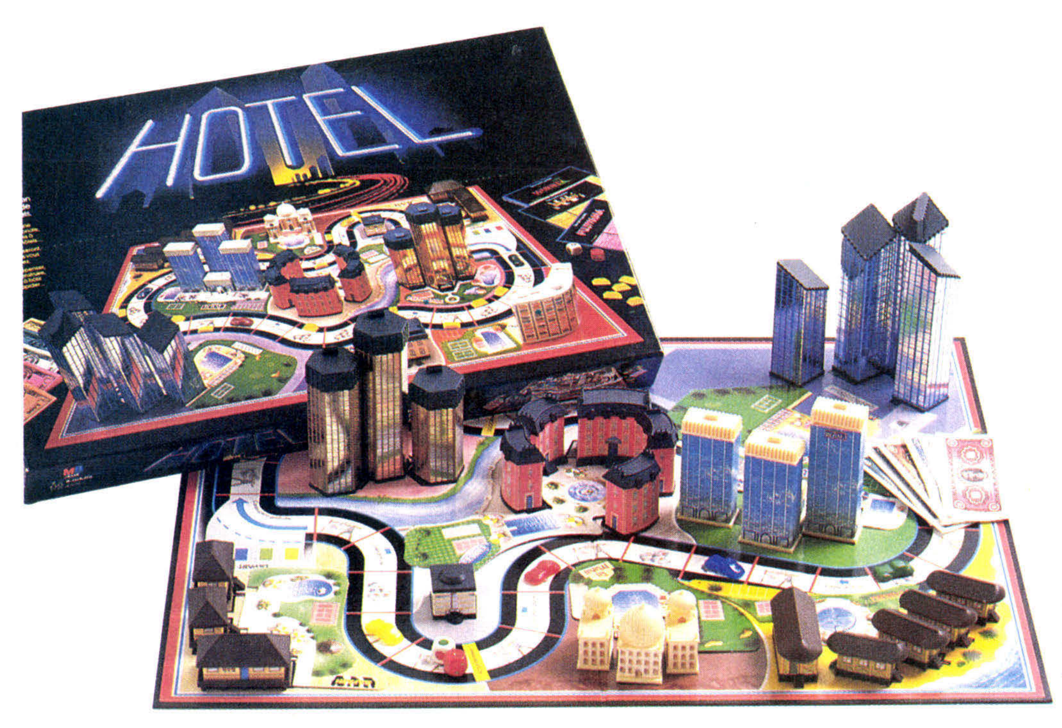
INTRIGUES A VENISE

Parcourir la cité des doges pour découvrir son partenaire, échanger avec lui ses messages secrets et remplir conjointement sa mission : un jeu qui rappelle le Cluedo et le Master Mind quant à la recherche de renseignements et la déduction. Ça reste très original, notamment grâce au mode de déplacement et par la conception même du jeu : tout ignorer de son partenaire et avoir à le découvrir...
Édité par MB - 3 ou 4 joueurs - 195 F. (V. J&S N° 57.)



IMAGES

Faire découvrir des mots à l'aide de quelques coups de crayon : le principe de ce jeu est directement inspiré du grand frère Pictionary, mais le rythme y est plus soutenu. Pas question de lire son journal pendant une partie : tout le monde joue en même temps, aussi bien en équipes qu'individuellement.
Édité par Schmidt - 3 à 12 joueurs - 250 F. (V. J&S N° 60.)



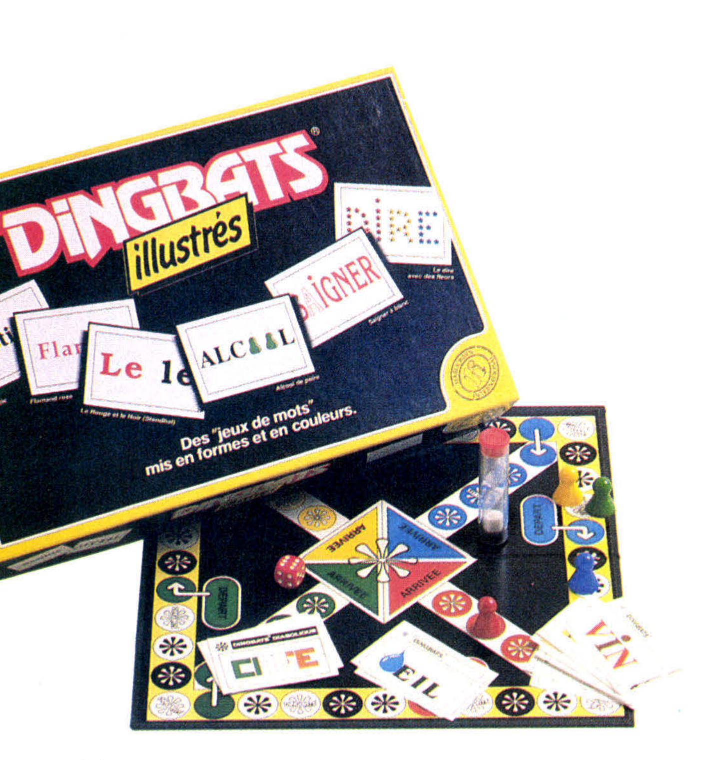
HOTEL

Construire des hôtels et ruiner les autres joueurs : un air de déjà vu pour ce jeu familial et plein de rebondissements. Les dés régissent les mouvements, les permis de construire (accord et prix) et le nombre de nuitées à payer quand on s'arrête chez l'adversaire. Toutefois, la stratégie n'est pas absente de ce jeu, au matériel très luxueux.
Édité par MB - 2 à 4 joueurs - 198 F. (V. J&S N° 48.)



DINGBATS ILLUSTRÉS

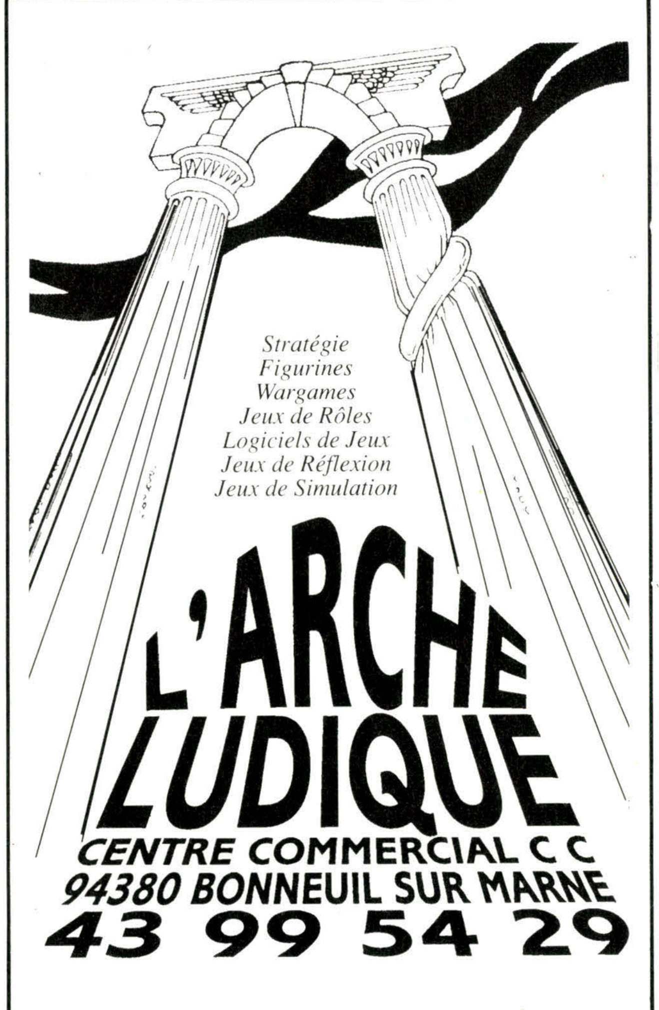
Sur le même principe de rébus que son grand frère Dingbats, ce jeu consiste à deviner des mots ou expressions grâce aux illustrations, couleurs et associations d'idées autour des mots eux-mêmes.
Édité par Habourdin - 2 à 4 joueurs - 295 F.



MURDER PARTY

Scénario et matériel permettent d'organiser une "murder party", jeu de rôle policier, où chacun des participants est à la fois suspect et enquêteur. La partie se déroule en trois actes et prend fin lorsque tous les indices ont été divulgués et que chaque joueur a fait part de ses conclusions. Un jeu qui ne prend tout son intérêt que si les participants interprètent vraiment leur personnage.
Édité par Schmidt - 8 joueurs - Plusieurs scénarios - 160 F. (V. J&S N° 45)


POUR LES JOUEURS AVERTIS
librairie - galerie
disques - jeux
le cercle
JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES
JEUX
ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU
Centre Art de Vivre
78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00
10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI


Stratégie
Figurines
Wargames
Jeux de Rôles
Logiciels de Jeux
Jeux de Réflexion
Jeux de Simulation
L'ARCHE
LUDIQUE
CENTRE COMMERCIAL C C
94380 BONNEUIL SUR MARNE
43 99 54 29

CHICAGO

Sur le thème de la guerre des gangs, les joueurs devront se combattre pour prendre le contrôle des bars et des casinos de Chicago. L'originalité de ce jeu vient des pions décapités, sur lesquels il faudra poser des têtes de puissance différente. A la fois tactique et économique, ce jeu a l'avantage d'avoir des règles courtes et simples.
Flying Turtle, distribué par Jeux Descartes - 2 à 4 joueurs - 240F. (V. J&S N° 44.)





TEMPETE SUR L'ÉCHIQUIER

Ça tient dans une poche, c'est un jeu de société, et c'est une nouvelle façon de jouer aux échecs : avec Tempête sur l'Échiquier, même les plus nuls pourront gagner, dans la joie et la bonne humeur ! 76 cartes pour pervertir les règles de cet art millénaire.
Édité par Ludodélire - 75 F.

BRAINSTORM !

Une minute pour donner dix bonnes réponses sur un thème imposé : la première équipe qui atteint 60 points a gagné. Des règles simplissimes et des thèmes variés, bien que parfois obscurs.

Édité par Kenner Parker - 2 joueurs ou plus - 255 F.



KILLER

Un jeu de rôle grandeur nature accessible à tous. Les joueurs doivent tuer un ou plusieurs participants par des procédés amusants, et surtout inoffensifs. Une partie dure plusieurs jours et se déroule dans n'importe quel lieu de la vie quotidienne : chez soi, au bureau, dans la rue.
Édité par Jeux Descartes - 64 F. (V. J&S N° 57.)

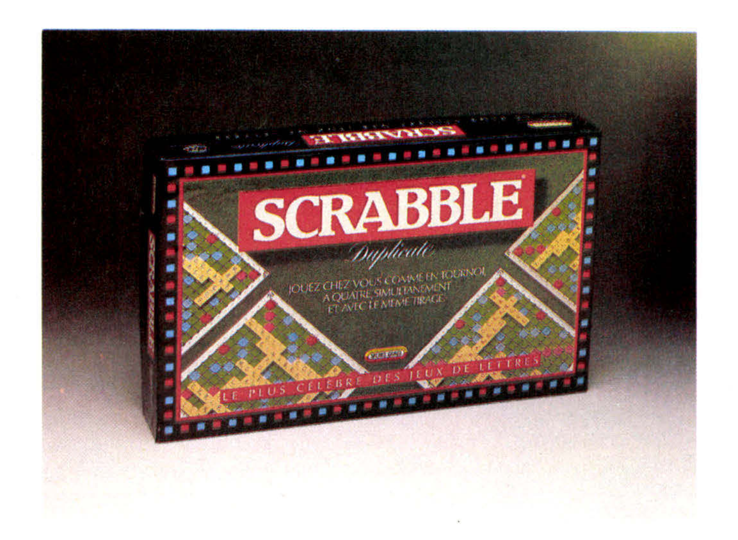
Voir aussi ACQUIRE, chez les stratèges, TRÉSOR DES INCAS chez les juniors.

JOUEZ EN FAMILLE OU ENTRE AMIS COMME EN TOURNOI

avec le

SCRABBLE® *Duplicate*

Pour jouer chez soi comme en championnat, Habourdin International lance le Scrabble Duplicate, la panoplie indispensable des vrais amateurs de Scrabble :



Plus de hasard, car il s'agit de trouver la meilleure combinaison avec un tirage commun à tous les joueurs.

Et un jeu très convivial, car il met les joueurs ou les équipes en compétition constante.

- Un décor distinctif
- Des éléments de jeu spécifiques (plateaux de rangement, carnet de score, chronomètre...)

(contient le nécessaire pour 4 joueurs).





UNE NOUVELLE FACON DE JOUER



Les aventuriers

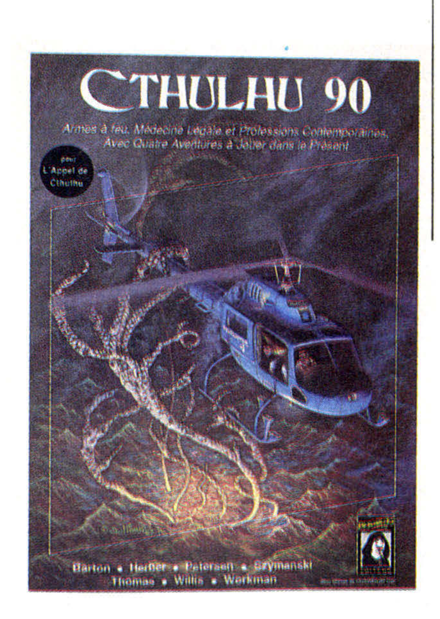


SPACE 1889

Entre Jules Verne, A. Conan Doyle, H.G Wells et Michael Moorcock, un jeu de rôle merveilleux et original, plein du charme vieillot de la science-fiction débutante. Ouvert à tous, Space 1889 passionnera filles et garçons. En plus, GDW décline sur le sujet toute une gamme de jeux de plateau compatibles (comme Sky Galleons of Mars) et une série de figurines. Space 1889 se doit de figurer d'urgence dans la ludothèque des rôlistes confirmés. Seule restriction bonne connaissance de l'anglais exigée...
Édité par GDW, importé par Jeux Actuels. Règles de base : 290 F. Sky Galleons of Mars : 260 F. La série de dix figurines : 125 F. Scénarios: 100 F. (V.J&S N° 59.) Bientôt en France : Ironclads and Ether Flyers (compatible avec S.G.O.M), diverses extensions...

CTHULHU 90

Cthulhu et ses potes (Nyarlathotep et Yog-Sototh) débarquent par surprise au PC de Rosny-sous-Bois. Au secours ! L'Innommable est-il vulnérable au FAMAS cal. 5,56 ? Extension pour l'Appel de Cthulhu, le JdR basé sur l'oeuvre de H.P Lovecraft, Cthulhu 90 transpose aux années 80 le mythe des années 30. Et contient accessoirement une foule de données utiles à tous les JdR contemporains.
Édité par Jeux Descartes - Version française - 119 F.





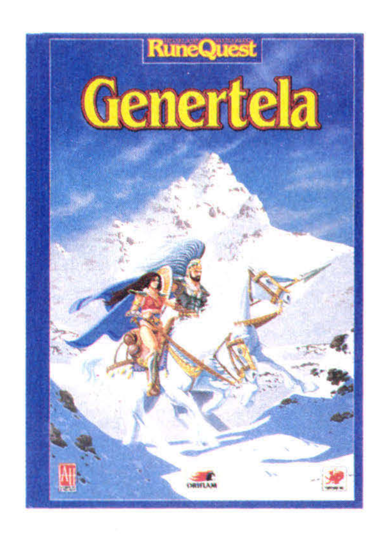
MONSTROUS COMPENDIUM AD&D

Ce classeur est un recueil contenant tous les monstres nécessaires à l'élaboration d'un scénario. Adapté aux règles récemment rénovées de Donjons & Dragons version Avancée (ou AD&D), c'est le livre de monstrologie, à mettre à jour soi- même, pour le plus pratiqué des JdR.
Édité par TSR, en anglais - 160 F



LE GANG DES TRACTION AVANT

Devenez le caïd incontesté de la pègre en amassant le plus de "thunes" possible. Un jeu de société aux règles simples, qui a su allier stratégie et diplomatie. Humour et traîtrise garantis ! ***Notre pion d'or 1984.***
Édité par Schmidt - 2 à 6 joueurs - 196 F. (V.J&S N° 35.)



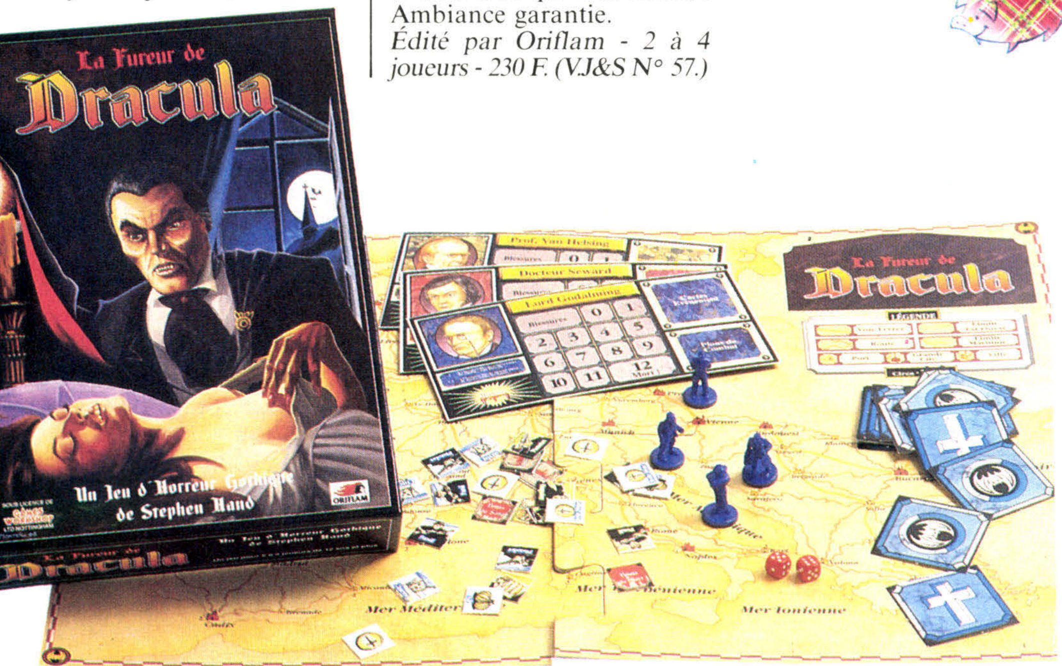
GENERTELA

Tout un continent (géographie, faune, moeurs, religions...) du Monde de Glorantha en un volume. Runequest est, avec AD&D, le plus pratiqué des JdR.
Édité par Oriflam sous licence Avalon Hill et Chaosium - Version française - 199 F



LA FUREUR DE DRACULA

Savant hybride de JdR et de jeu de plateau, La Fureur de Dracula vous propose de chasser le vampire à travers toute l'Europe... à moins que ce ne soit lui qui vous chasse ! Ambiance garantie.
Édité par Oriflam - 2 à 4 joueurs - 230 F. (V.J&S N° 57.)





MEGA et MEGA II

Un JdR complet, suffisament touffu pour les pros et assez simple pour s'initier. Le tout à un prix défiant toute concurrence : la perle rare.
Édité par Jeux & Stratégie (évidemment !) - Commandes au journal - 30 F le fascicule.

ENFER ET DAMNATION

Le JdR, descendu de son piédestal donjonneux et ravalé à grands coups de burlesque. Attention : ce gag s'adresse aux initiés. Pour micro-budgets.
Édité par Pierre-Nicolas Lapointe (BP 3 - 67400 Geispolsheim-Gare).

SIMULACRES

Voir rubrique Magazin (page 14).



LE ROYAUME DES 5 COURONNES

Traversez la forêt de l'Effroi, emparez-vous des couronnes et combattez le dragon Kraddoch. Un jeu de plateau tous publics au pays des rôlistes, subtil mélange de tactique et de chance.
Édité par Habourdin - 2 à 5 joueurs - 180 F. (V.J&S N° 47.)

LE TRÉSOR DES INCAS

Voir rubrique juniors.

DÉS

De 1 à 10 F environ.





FIGURINES

Les plus belles sont signées Armageddon et Prince August (Mithril). De 15 à 40 F. Modèle présenté : l'aventurière (15 F). Pour faire vous-même vos figurines et pièces d'échecs, voici des kits de moulage chez Prince August. Prix : de 60 à 80 F pour les figurines, de 200 à 240 F pour les pièces d'échecs. Métal : les trois barres 90 F.

IDÉES BOUQUINS

Plus que de parlote, le rôliste a besoin d'idées. Voici une liste de cadeaux pas chers et pleins d'enseignements.

• Le Guide du Routard Galactique

Première instruction : "Pas de panique! Le GdRG a réponse à tout!" Par Douglas Adams, les burlesques aventures d'Arthur Accroc, le Terrien exproprié de sa planète. (Réédition Présence du Futur Denoël, 3 volumes : Le GdRG - Le Dernier Restaurant avant la Fin du Monde - La Vie, l'Univers et le Reste ; 35 F environ chaque volume.)

• Corum

Une saga moins connue que celle de Hawkmoon et d'Elric, par le maître de l'Heroic Fantasy, Michael Moorcock. (Bibliothèque de l'Évasion, L'Atalante - 6 vol., 49 F chacun.)

• Le Roi Entêté

Par imprudence, il est devenu roi. Pas de chance : la coutume veut qu'on lui coupe la tête. Chez Sprague de Camp, les démons sont lamentables, les gourous tarés et les sorciers complètement nuls. L'Univers héroïco-fantastique revisité par Monty Python. (Présence du Futur, Denoël - 3 vol., 35 F chacun.)

• Fu-Manchu

L'Horrible, l'Ignoble, l'Abominable ! Amis de l'Angoisse, bonne nuit... Signé Sax Rohmer. (10-18, 35 F.)

• Le Chien de Guerre

Désireux de regagner sa place auprès du Seigneur, l'Ange Déchu charge un mercenaire damné de trouver le Remède à la Misère du Monde. Une quête superbe dans l'Europe ravagée par la Guerre de Trente Ans. Pour certains, le meilleur livre de Michael Moorcock. (Seghers éditeur - 70 F environ.)

• Le Gnome Rouge

Par Frank Belknap Long, émule de Lovecraft, une série de nouvelles superbes teintées de bizarre et d'angoisse. (Néo - 59 F.)

AMIGA 500

Au bout des doigts: vos yeux, vos oreilles...

L'AMIGA 500, est le micro ordinateur de toutes les passions, de tous les émerveillements : des images fééiquement belles, un fantastique son stéréo. Tout pour le plaisir des yeux et des oreilles.

Côté loisirs

Des jeux vidéo comme vous n'en verrez ni entendrez sur aucune autre machine, un catalogue en perpétuel enrichissement.

Comme un vrai pro, vous produirez des images vidéo avec bancs titres, incrustations, mixage sons et images.

En musicien confirmé ou débutant, vous adapterez ou composerez de superbes partitions : l'AMIGA 500 sera votre orchestre et reproduira fidèlement en stéréo vos œuvres.

En tirant parti des 4096 couleurs de l'AMIGA 500, affichées sur son écran haute résolution, vous serez un graphiste de génie.

L'AMIGA 500 est le seul micro-ordinateur multitâche. Il vous permettra de mener plusieurs applications simultanément.

Côté studieux

Avec l'AMIGA 500, vous vous initierez à la programmation. De très nombreux logiciels éducatifs vous aideront à "bachoter" sans stress. Des outils bureautique performants vous donneront une sacrée longueur d'avance. Vous voulez aller plus loin ! de nombreux périphériques feront de votre AMIGA 500 une véritable station de travail.



Starter kit

Pour bien démarrer en micro.

Réunis dans un même coffret : l'AMIGA 500 avec souris, 3 jeux de simulation, un logiciel de dessin et un traitement de textes couleur intégrant des graphismes pour découvrir le monde fascinant de la micro personnelle et de loisir.





* Prix TTC conseillés : AMIGA 500 3 990 F, STARTER KIT 4 290 F.

Nom ______ Age ______ Adresse ______

______ Tél. ______ ☐ Désire recevoir une documentation sur :

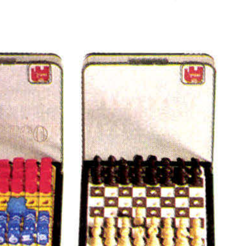
☐ l'AMIGA 500 ☐ LE STARTER KIT — COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX

MINITEL 3614 Code COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.

Les voyageurs





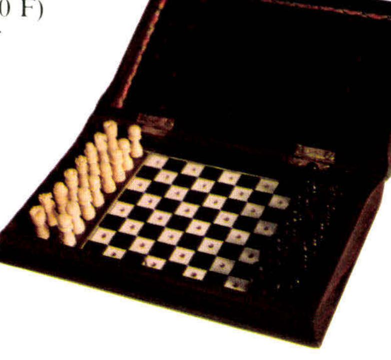


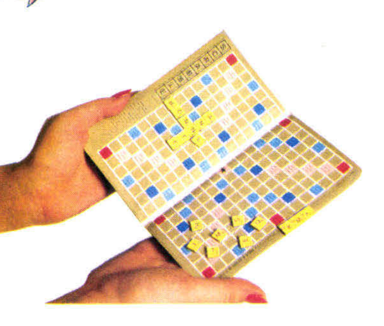
• **Stratego, solitaire, échecs (Jumbo) :** mini- encombrement et mini-prix (45 F).



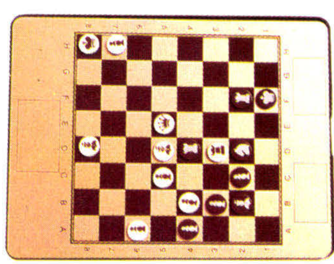
• **Othello (Dujardin) : 85 F**
Pour votre voyage à Venise, avec Desdémone...

• **Échecs :** du modèle extra-plat et aimanté (70 F) au traditionnel jeu de voyage (325 F) sans oublier un modèle de poche électronique (modèle Marco Polo de Mephisto, 675 F). Pour roquer et faire mat, même à 10 000 mètres d'altitude.



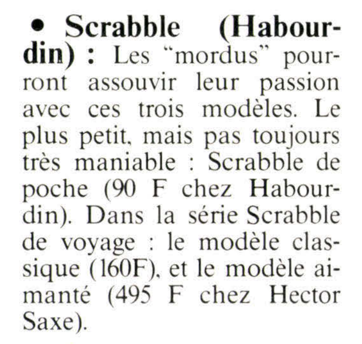


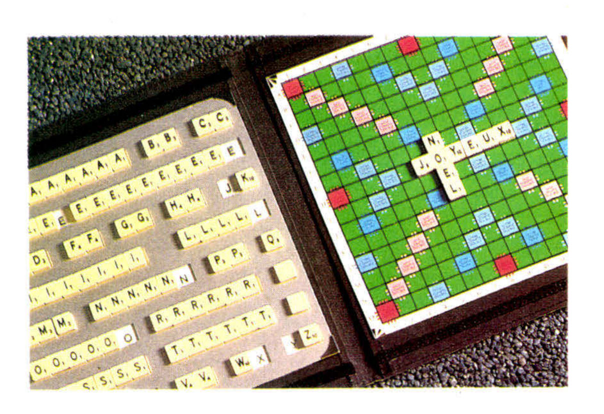


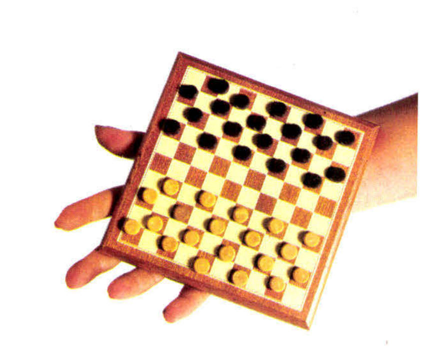


• **Dames (Game's) :** plateau et pièces aimantées (175 F).

• **Scrabble (Habourdin) :** Les "mordus" pourront assouvir leur passion avec ces trois modèles. Le plus petit, mais pas toujours très maniable : Scrabble de poche (90 F chez Habourdin). Dans la série Scrabble de voyage : le modèle classique (160F), et le modèle aimanté (495 F chez Hector Saxe).









APPRENTI SORCIER VOUS ATTEND CHEZ VOTRE REVENDEUR

ou par correspondance au prix extraordinaire de

119 F SEULEMENT, FRAIS DE PORT GRATUIT

Les stratèges



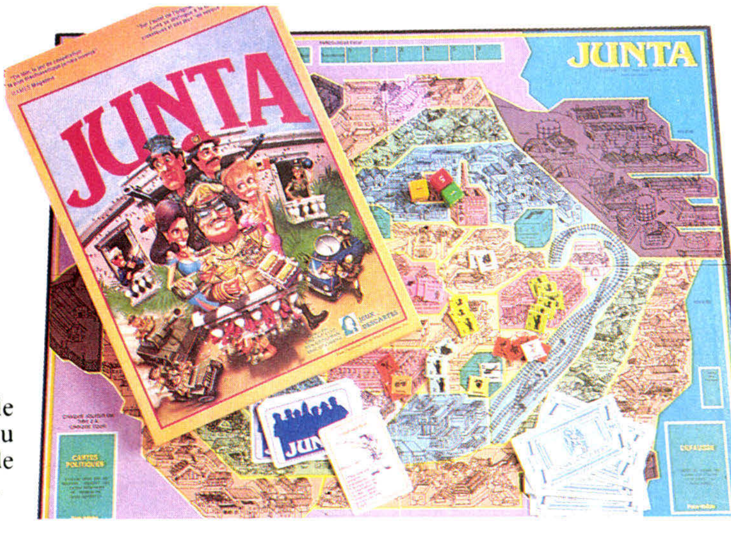
FULL METAL PLANETE

Ni chance, ni dés : vous et une planète couverte de minerai à exploiter. Entre celle du conquérant agressif qui attaque et celle du gestionaire prudent, une infinité de tactiques. Figurines en plomb superbes, règles en acier trempé de bon sens, de clarté et d'humour. LE jeu de stratégie à offrir.
Édité par Ludodélire - 2 à 4 joueurs - 300 F

JUNTA

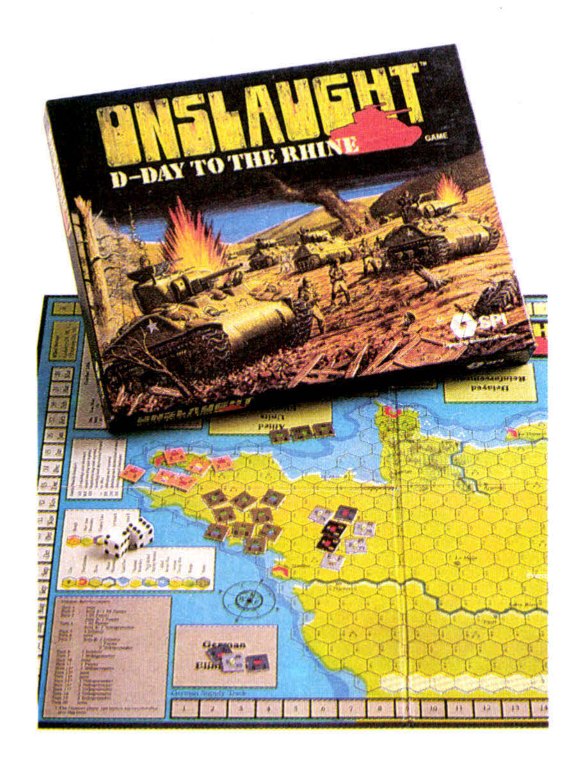
Heurs et malheurs d'une république bananière... Seul le plus pourri a des chances de prendre le pouvoir. Fort drôle mais un peu compliqué pour le débutant.
Édité par Jeux Descartes - 160 F.





STRATEGO

Dérivé des premiers wargames, un jeu de plateau simple mais plein de surprises. Chacun joueur place sur le plateau des figurines de force différente, mais il ignore le placement de l'adversaire ! Déduction et bluff sont les clefs de la victoire.
Édité par Jumbo - 2 joueurs - 180 F. (V. J&S N° 37.)



ONSLAUGHT

La campagne de France 1944, du débarquement en Normandie à la traversée du Rhin. Un wargame stratégique remarquable où la gestion des déplacements tient une place capitale. Les règles, simples mais précises, conviennent parfaitement à l'initiation, à condition de maîtriser la langue de Patton.
Édité par TSR - 200 F environ

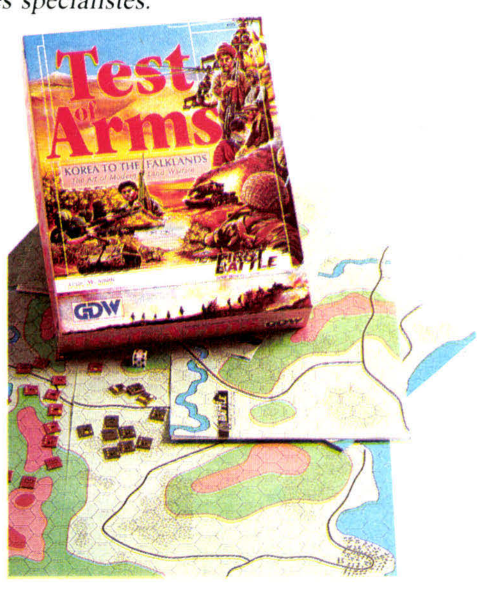


ACQUIRE

Etre le plus riche et ruiner ses adversaires en créant une chaîne d'hôtels : un thème classique, mais un mécanisme original. Ni dés ni pions pour un jeu de plateau essentiellement stratégique, d'où le hasard est exclu.
Édité par Schmidt - 2 à 6 joueurs - 260 F. (V. J&S N° 51.)

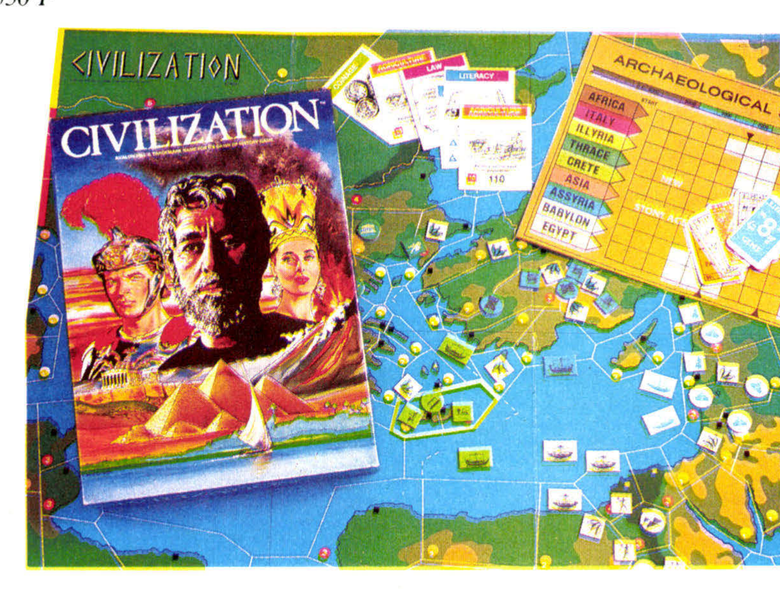
TEST OF ARMS

1945-1989, une ère de paix ? Pas pour tout le monde... De la Corée au Tchad, du Vietnam aux Malouines, de l'Afghanistan à Israël, Test of Arms propose de revivre au niveau tactique (un hexagone = 200 m, un pion = 1 char) les conflits dits "mineurs", oubliés ou d'actualité criante. Principe de jeu simple, précision technique pointue, durée de jeu correcte, ce jeu est parfait, tant pour les Grognards que pour les Bleus. **Dans la même série, avec des règles similaires, Team Yankee vous place à la tête d'une compagnie de chars US plongée dans** l'Europe de la Troisième Guerre Mondiale.
Édités par GDW - 300 F pièce environ - Règles traduites de l'anglais par des spécialistes.



CIVILIZATION

La lutte des civilisations autour du bassin méditerranéen... Un classique de la stratégie où patience et longueur de temps font souvent mieux que force et que rage. Diplomatie et commerce ajoutent bluff et trahisons à un jeu de stratégie pure. Superbe et enfin en version française !
Édité par Jeux Descartes (V.F.) ou par Avalon Hill (V.O.) - 350 F



ET AUSSI...

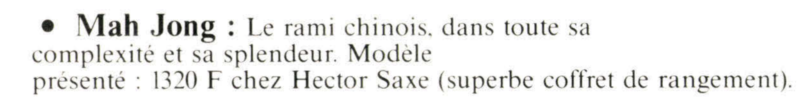
• **Grands classiques :** Voir les rubriques Flambeurs (pages 84-85) et Voyageurs (page 72).

• **Morpion en trois dimensions :** 148 F, au Baguenaudier.

• **Échecs :** Chez RC, 4 tailles différentes, de 730 F (modèle présenté) à 990 F.







• **Mah Jong :** Le rami chinois, dans toute sa complexité et sa splendeur. Modèle présenté : 1320 F chez Hector Saxe (superbe coffret de rangement).

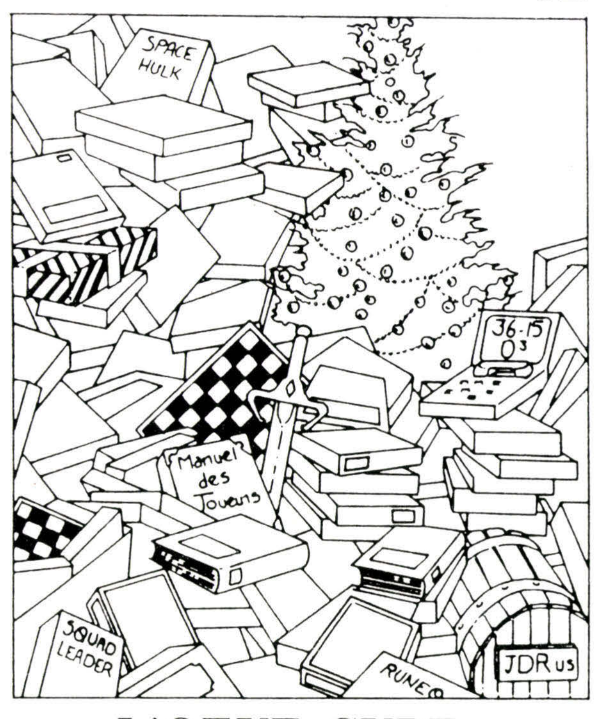
• **Othello :** édité par Dujardin, 150 F.

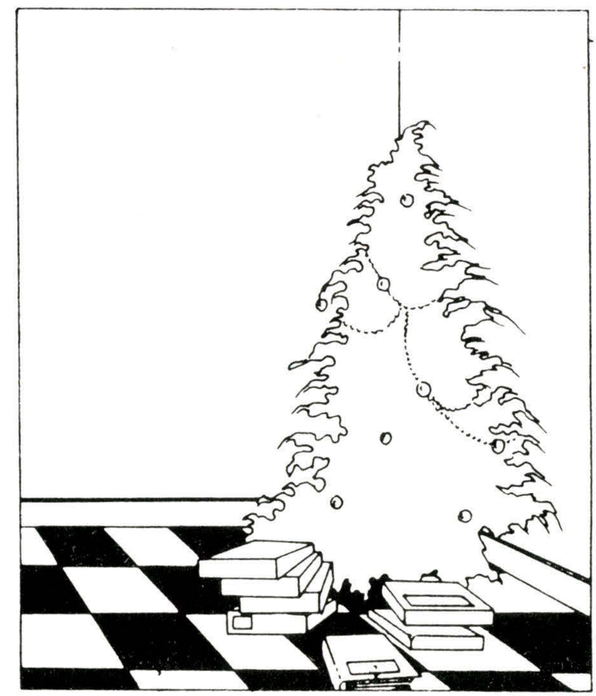


• **Go :** Plateau en bois et pions en pâte de verre (édité par Ravensburger, 388 F au Baguenaudier).



ET POUR VOUS ,CETTE ANNEE, NOEL, CE SERA ...





L'OEUF CUBE OU ORDINAIRE ?

_24 RUE LINNE 75005 PARIS
_15 RUE GUY DE LA BROSSE 75005 PARIS

EN FRANCAIS

MANUEL DES JOUEURS 2EME EDIT.	180F
FR1 EAUX PROFONDES	120F
I6 RAVENLOFT	85F
ILLUMINATI	155F
METAL FANTAISY -mod. Whog Shrog	134F
L'APPRENTI SORCIER jeu de plateau	119F
MORT SUR LE REICK -warham. rpg	159F
POUVOIR DERRIERE LE TRONE -warh rpg	NC
CIVILISATION	NC
CTHULHU 90	119F
L'EQUIPEMENT james Bond	115F
OCTOPUSSY James Bond	NC
GOLDFINGER James Bond	89F
CHASSE A L'HOMME A TATOOINE star w.	59F
SPACE HULK	280F
CRESCENDO OF DOOM NLLE EDIT.	215F
GI ANVILS OF VICTORY NLLE EDIT.	315F
EXCALIBUR	255F
MONSTROUS COMP. 2EME EDIT	135F
SPELLJAMMER 2EME EDIT	165F
ART OF D&D 2EDIT	145F
FR8 CITIES OF MYSTERY	135F
FRE2 TANTRAS	60F
GREYHAWK THE CITY	180F
WG8 FATE OF ISTUS	90F
WG 10	60F
DUNG.MASTER SCREEN NEW EDIT.	75F
DUNG CHARACTER SHEET 2° EDIT	80F
ARS MAGICA	170F
NEAR ORBIT - mod. Cyberpunk	90F
HARD WIRED -mod. Cyberpunk	120F
GAZ 13 DAWN OF THE EMPEROR	180F
MANHUNTER RPG	95F
MARVEL CITY DE LUXE	150F
SPELL LAW NEW EDIT.	75F
DARKMAGEOF RHUDAUR Merp	65F
GHOSTS OF THE SOUTHER ANDUIN Merp	65F

EN ANGLAIS

EMPIRE OF THE WITH KING Merp	150F
THE RETURN OF THE MASTER robotech	95F
THE COMPENDIUM OF WEAPON , ARMOURS AND CASTEL	185F
TROLL GODS runquest	185F
SHADOW RUN RPG	255F
SHADOW RUN SCREEN	95F
CARAVAN OF MARS Space 1889	75F
RIDERS OF THE MAELSTROM Star Wars	90F
GALAXY GUIDE N°3 Star Wars	110F
GURPS CONAN	155F
GURPS CHAOS OF THE KANSAS	65F
GHOSTBUSTER NEW EDITION	165F
APOKERMIS NOW Sce Ghostbuster	85F
ASL ANNUAL 89	100F
TURNING POINT STALINGRAD	240F
MODERN BATTLE TANK	275F
BATTLE FOR ENDOR ST WARS	225F
BOOK HOW TO MAKE WAR LAST EDITION	145F

_SUR **3615 OEUF CUBE** VOUS TROUVEREZ CHAQUE JOUR LES DERNIERES NOUVEAUTES AVEC FICHES TECHNIQUES ET COMMENTAIRES, LES PETITES ANNONCES, BOITES AUX LETTRES, BOURSE D'ECHANGE, MUR GRAFFITI, SERVICE SPECIAL CLUB, DEMANDE DE DOCUMENTATION GRATUITE, JEUX AVEC DE NOMBREUX CADEAUX....

Bon de commande à retourner à L'ŒUF CUBE 24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83	DESIGNATION	PRIX
NOM	....	....
PRÉNOM	....	....
ADRESSE	Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
.... TEL.	LISTE DES JEUX JS 2 — LISTE CASSE-TETE	GRATUITE
C.P. .... VILLE	TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

BOUQUINS

Histoire

• **von Clausewitz : De la Guerre** (Éditions de Minuit, 179 F).

• **Machiavel : Le Prince** et autres textes (Folio, 28 F) ; **Le Prince** (Livre de Poche, 20F).

• **Emmanuel Las Cases : Le Mémorial de Sainte-Hélène** (Flammarion, 2 vol., 75 F chacun).

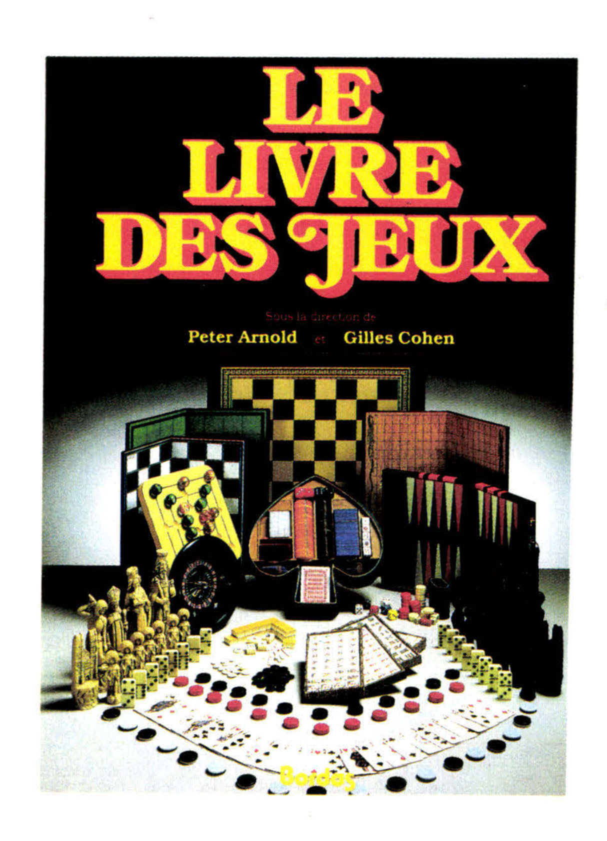
• **César : La Guerre des Gaules** (Folio, 28 F).



• **Michel Lebel : La SUPER Majeure Cinquième,** nouvelle version de la bible du système français, qui intègre tous les perfectionnements récents (Éditions du Rocher, 120 F).



• **Berthe-Lebely : Le pas à pas,** le meilleur ouvrage pour débutants (édité par Le Bridgeur, 4 tomes parus, 55 F pièce).



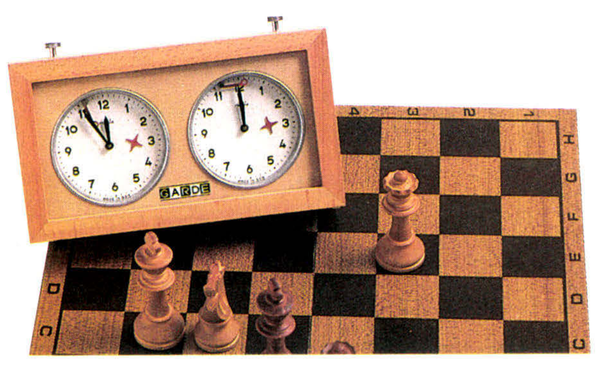


• **Hugh Kelsey : Testez votre Bridge** - La meilleure série consacrée au jeu de la carte, pour joueurs confirmés. (Belfond, 120 F par volume.)

• **Peter Arnold et Gilles Cohen : Le Livre des Jeux** - Règles et stratégie des 60 jeux les plus connus, somptueusement mis en page et en couleur : c'est LE livre de luxe, à réserver à vos meilleurs amis ! (Bordas, 250 F).

LES PENDULES

Sans pendule, pas de partie d'échecs, de Scrabble, de Jarnac, de dames..., dignes de ce nom. En plastique : 250 F. En bois : 380 F (Game's Forum).



Échecs

• **Jan Timman : L'Art de l'Analyse** (24 parties au crible, pour joueurs confirmés - collection Joueurs d'échecs, 79 F).



• **Jacques Baudrier et Christophe Bouton : abc de la Stratégie** (pour apprendre à jouer, ou se perfectionner, des conseils, des exercices, le tout très simplement expliqué - Payot, 130 F).

Tous les classiques





• **La collection Jeux & Stratégie :** des rudiments à la maîtrise, en 7 ouvrages des meilleurs spécialistes français. (Éd. du Rocher, env. 80 F/vol.)

Les juniors



PYRAMIDIS

Un jeu coloré dans lequel il s'agit de rentrer 5 de ses 8 pyramides sur sa case d'arrivée. Très accessible, Pyramidis est avant tout un jeu de stratégie : choisir au départ le nombre de pyramides que l'on souhaite sortir (et donc le nombre de cases à avancer), bloquer son adversaire, et profiter des pions adverses pour avancer plus rapidement.
Édité par Flying Turtle, distribué par Jeux Actuels - 2 à 4 joueurs - 160F. (V.J&S N° 56.)

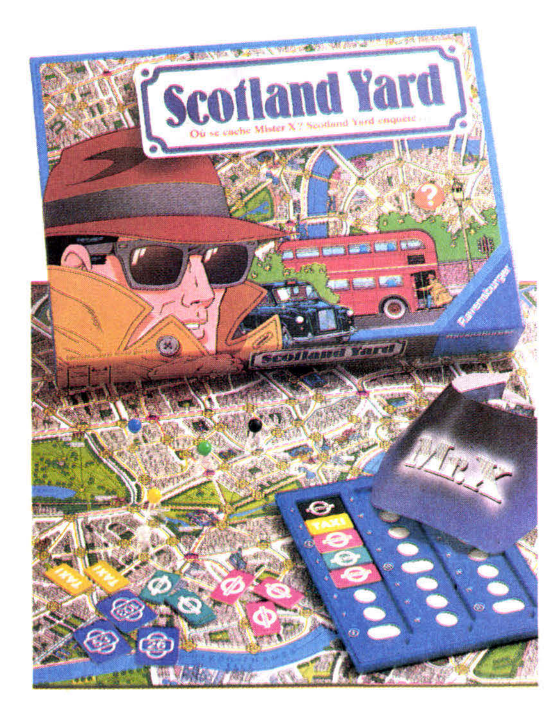
1000 BORNES

Un jeu simple et rapide qui mélange tactique et hasard. La base d'une ludothèque qui se respecte.
Édité par Dujardin - 2 à 6 joueurs - 80 F.



SCOTLAND YARD

Une chasse à l'homme dans Londres : les détectives doivent coincer Mister X (reconnaissable à sa casquette !), en utilisant métro, bus et taxi. Les possibilités de transport étant limitées, les détectives devront faire preuve de déduction, et même s'entraider.
Édité par Ravensburger - 3 à 6 joueurs - 185 F. (V. J&S N° 42.)





RENCONTRE COSMIQUE

Duels d'extraterrestres pour la possesion de planètes : un jeu original de tactique et d'alliances même pour les jeunes amateurs de SF. Attention : ce n'est pas si facile de dominer la galaxie !
Édité par Jeux Descartes - 4 joueurs - 90F environ. (V. J&S N° 43.)



LABYRINTHE

Les joueurs doivent découvrir des trésors dans un labyrinthe qu'il construisent au départ. Le parcours ainsi constitué est modifié à chaque tour pour atteindre le plus vite possible le trésor. Un jeu très amusant et bien réalisé, que les plus petits aimeront manipuler. Un jeu qui favorise la réflexion tactique et le sens de déduction.
Édité par Ravensburger - 1 à 4 joueurs - 135F. (V. J&S N° 39.)

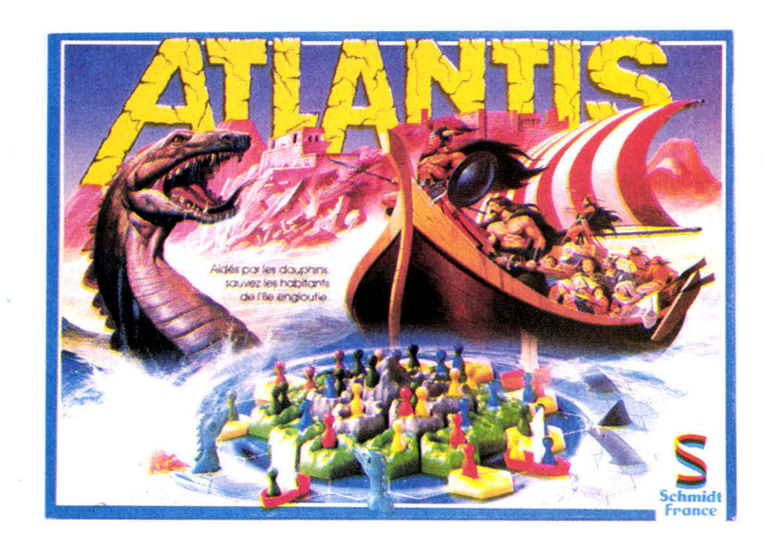
Voir aussi STRATEGO, dans la rubrique Stratèges.

TRÉSOR DES INCAS

Chasse au trésor dans la forêt vierge : une bonne initiation au jeu de stratégie pour les plus jeunes. Celle-ci intervient dans la gestion du stock de cartes d'orientation permettant de progresser.
Édité par Ravensburger - 2 à 6 joueurs - 144 F. (V. J&S N° 58).

PUISSANCE 4

Le morpion revu et corrigé par la pesanteur. Moins facile qu'on le croit, puisqu'on ne peut jouer sur une case vide que si celle immédiatemment en-dessous est occupée.
Édité par MB - 2 joueurs - 160 F. (V. J&S N° 34.)

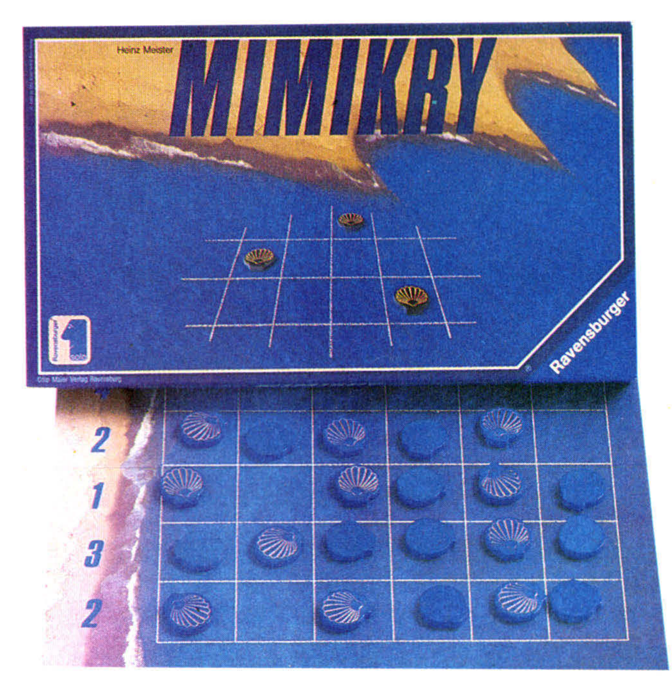


ATLANTIS

A chaque tour de jeu, l'île s'enfonce un peu plus dans la mer. Les joueurs doivent sauver leurs îliens à l'aide de bateaux, mais attention aux pieuvres, dragons et requins qui infestent les eaux côtières. Un matériel très "classe" pour un jeu qui ne manque pas de fantaisie. Les plus jeunes laisseront de côté la double dimension tactique du déplacement des bateaux et des animaux marins et le placement des îliens.
Édité par Schmidt - 2 à 4 joueurs - 240 F. (V. J&S N° 60.)

Les solitaires



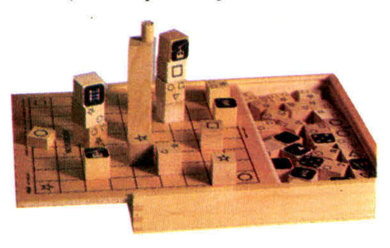


MIMIKRY

Sur un plateau de 36 cases, placez les 33 coquillages. Le jeu consiste à déplacer les pions sur les cases vides pour pouvoir les retourner. Quand tout est d'un bleu des mers du sud, c'est gagné. Un solitaire écologique qui offre une belle part à la stratégie. C'est agréable à manipuler, ce qui ne gâche rien. *(Édité par Ravensburger - 120 F environ.)*

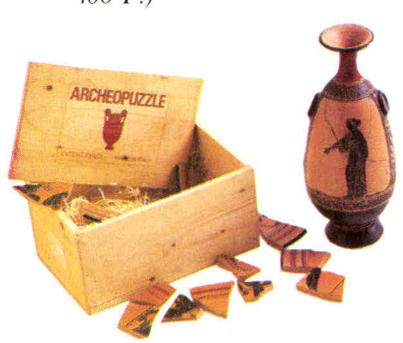
ASCENSION

Pour conduire son pion au sommet et le faire redescendre, il faut construire la pyramide. ***Pion d'Or J&S 1982.*** *(Édité par Arjeu - 295 F.)*



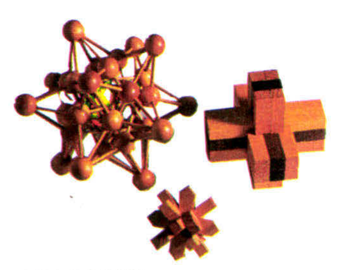
ARCHÉO-PUZZLE

Une idée très originale et esthétique : dans un coffret en bois, les débris d'un vase de la Grèce antique... et un tube de colle ! Pour jouer à l'archéologue. *(L'Oeuf Cube - 400 F.)*



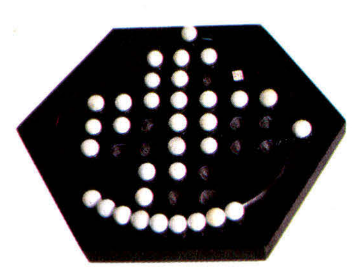
CASSE-TÊTE ARJEU

Tout en bois et de toutes tailles. Modèles présentés : Flocon (difficulté moyenne - 70 F), Pluton (difficile - 380 F) et Super Cross (très difficile ! - 245 F).



ET AUSSI...

- **Solitaire** - Modèle présenté : 230F chez Game's.



- **Machines d'échecs** - Voir modèle Marco Polo, de Mephisto, chez les VOYAGEURS.

JEUX & STRATÉGIE

Abonnement 1 an : 220 F.

PUZZLE ESCHER SELEGIOCCHI

1000 pièces. *(140 F chez Game's.)*

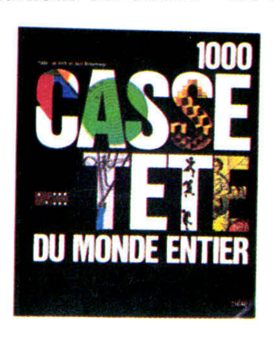


BOUQUINS

- **Raymond Smullyan :** Le Livre qui rend fou Des énigmes, encore des énigmes, et rien que des énigmes. Rassurez-vous : il y a aussi les solutions. *(Dunod - 80 F.)*



- **Jean-Pierre Alem :** Jeux et Divertissements mathématiques. *(Seuil, 2 volumes - 110 F chacun.)*
- **Pieter van Delft et Jack Botermans :** 1000 casse-tête du monde entier. *(Éditions du Chêne - 185 F.)*



- **Livres dont vous êtes le héros :** Plus d'une centaine d'aventures au format de poche. *(Gallimard - 30 F.)*

LES ÉDITEURS
vous annoncent



DOCTEUR RUTH

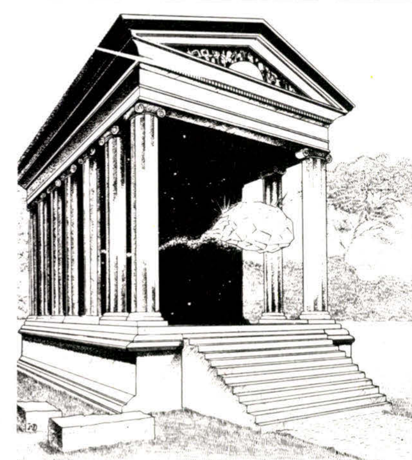
"The game of good sex"

(strictement réservé aux adultes)

Il y a deux façons de pratiquer *"The game of good sex"*. Soit en n'ayant que la gaudriole en tête, soit en jouant **sérieusement**. C'est évidemment la deuxième méthode qui est la bonne : l'humour, le bon sens et le vocabulaire direct du docteur Ruth facilitent le dialogue et permettent d'aborder toutes les facettes de la sexualité en prenant grand plaisir à jouer.

DOCTEUR RUTH : jeu de plateau, 600 questions, 2 à 8 joueurs.

LE TEMPLE DU JEU



56 44 61 22

Tous les bons crus des jeux de simulation et de réflexion

LE TEMPLE DU JEU
62 rue du pas Saint Georges,
BORDEAUX



LE GANG DES TRACTION AVANT

PION D'OR DE JEUX et STRATÉGIE

Pour s'imposer dans le milieu, il y a le colt 45. Mais embrouilles, magouilles, alliances et trahisons donnent souvent de meilleurs résultats... Tel Pierrot Le Fou, sautez dans votre traction, attaquez un marchand de jeux et plongez dans le monde interlope des gangsters de l'après-guerre.

LE GANG DES TRACTION AVANT : jeu de plateau, stratégie, 2 à 6 joueurs.

STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

Votre spécialiste vous attend

- **Wargames**
- **Jeux de rôle**
- **Figurines**
- **échecs - go...**
- **Jeux de diplomatie**
- **Les grands classiques et les autres...**

Conditions clubs

AVIS aux amateurs de stratégie militaire avec figurines

HÉROÏKA

une nouvelle dimension :

"Avec HÉROIKA, en tout citoyen s'éveille un stratège."

- Premier jeu breveté ouvert à tous, grâce aux trois degrés de force de sa règle.
- Un système modulaire unique d'hexagones pour varier à l'infini les possibilités de création de champs de bataille à l'échelle : 25 m/m.
- Un matériel comprenant une règle, 4 plans de bataille, 112 hexagones de relief du paysage, 106 figurines, 12 cartes période météo, 6 cartes Génie, 24 cartes Bonus, 24 fortifications, 6 ponts de bois, 1 dé.



Bulletin de Commande :
A retourner à SARL R.E.K BP 21
62155 MERLIMONT
Prix : 530 F Fco

Veuillez m'expédier ...... boîte(s) pour la somme de .... F.
Que je vous règle par chèque à l'ordre de la SARL R.E.K.
Nom .... Adresse ....
.... Date et Signature

Les flambeurs



MONTE CARLO GAMBLE

Un jeu qui a le mérite d'allier tactique, paris et poker. Le gagnant est celui qui atteint ou dépasse le premier la case arrivée avec ses trois pions. Dans ce jeu sur le casino, il ne s'agit pas d'amasser des plaques, mais d'avancer ses pions de concert. Et donc de bloquer les pions de ses adversaires. Pour les flambeurs invétérés, il est toujours possible d'intéresser la partie.
Édité par France Cartes Ducale - 2 à 4 joueurs - 195 F. (V. J&S N° 59.)

Attention : ce jeu ne sera plus édité par France Cartes, et tous les revendeurs n'en ont pas forcément en stock. En cas de pépin, on peut se le procurer chez Game's.

POKER D'AS

Cinq dés, un minimum d'encombrement pour se faire un "petit poker". Un jeu d'apéro sympathique et rapide. *(35 F environ - V. J&S N° 9 et 49.)*

JEUX DE CARTES

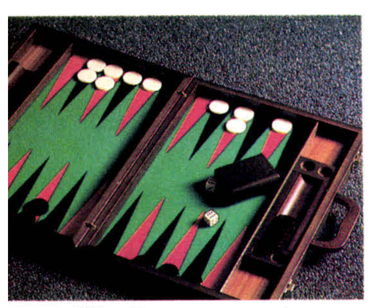
- **Ensemble Poker Yves Saint-Laurent :** deux jeux de 54 cartes et plaques. *(Très "classieux" - Noir et bleu : 450 F.)*



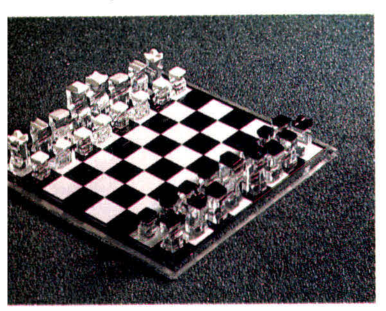
MAXI-BOURSE INTERNATIONAL

Spéculations, transactions, variations des cours : les joueurs jonglent avec les titres des quarante sociétés les plus connues dans le monde. Les rebondissements spectaculaires sont fréquents, mais restent réalistes : vente forcée, hausse des cours, et...krach ! Évidemment, le plus riche gagne, mais le succès dépend largement de la stratégie adoptée. Des règles simples et un matériel irréprochable pour une simulation que ne dénigreraient pas les golden boys.
Édité par Schmidt - 2 à 6 joueurs - 350 F. (V. J&S N° 49.)





• **Backgammon transportable :** Il se plie comme une mallette *(H. Saxe - 1750 F.)*



• **Échecs :** Pièces chinoises (5000 F) et plateau (750 F) ou modèle en plexiglas (2900 F). *(Deux modèles pour faire rêver, chez Hector Saxe.)*

• **Le Jeu de Cochon (MB) :** Pour parier sur... le jet de cochons ! Il s'agit de dés aux formes de ces ravissants animaux. *(Le Baguenaudier - 59 F.)*

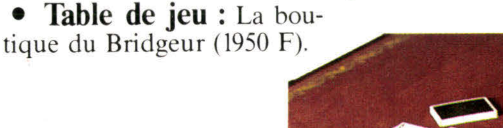


• **Tapis de jeu rond :** Pour tous les jeux *(diamètre : 1m30 - 340 F).*

• **Le Tapis de bridge :** La boutique du Bridgeur *(90 F).*

• **Jeux de cartes personnalisés :** La boutique du Bridgeur. *(135 F le coffret de 2 jeux.)*

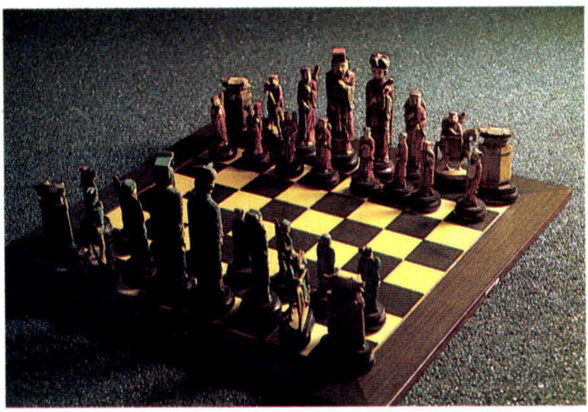
• **Table de jeu :** La boutique du Bridgeur (1950 F).



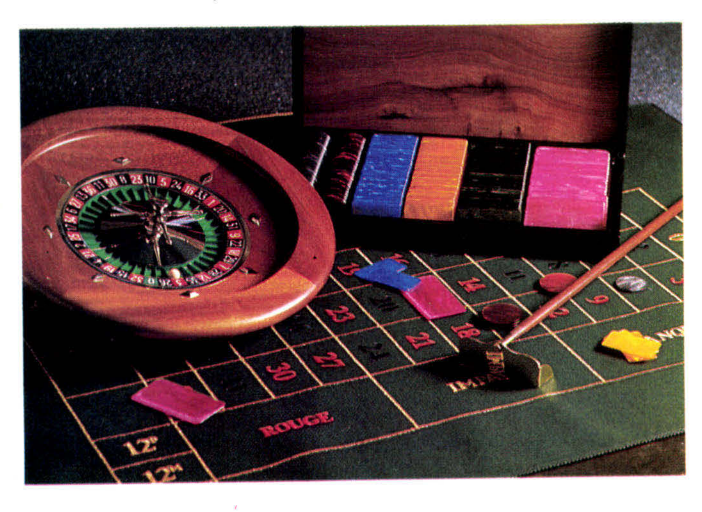


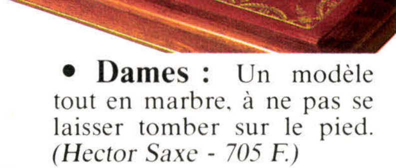
• **Ensemble poker en mallette :** Cartes, jetons, et... dés ! *(Hector Saxe - 3500 F.)*



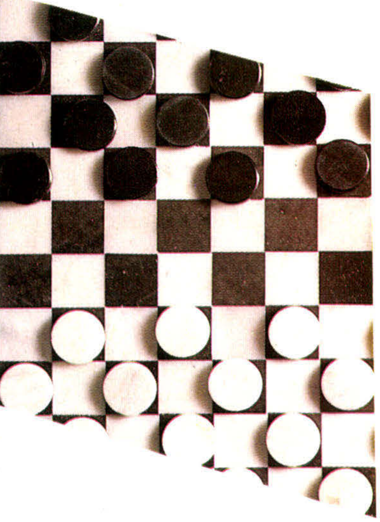


• **Ensemble casino :** Roulette, tapis, plaques, cartes... le casino à la maison ! (1450 F). Pour les purs et durs, voici un échantillon luxueux : roulette (3860 F), tapis de feutrine brodé (1250 F), boîte de jetons (2950 F) et râteau en bois et cuivre (250 F). *(Le tout chez H. Saxe.)*





• **Dames :** Un modèle tout en marbre, à ne pas se laisser tomber sur le pied. *(Hector Saxe - 705 F.)*



BOUQUINS

• François Montmirel : Les Jeux de Casino

Baccara, roulette américaine, boule, black jack, et autres sont étudiés en détail. Du matériel au principe, sans oublier les tactiques de jeu et les probabilités, un guide complet pour apprendre et comprendre. *(Hatier - 73 F librairie Game's.)*

• Franck Lohéac-Ammoun : Tous les Jeux de Cartes

Les règles complètes de plus de 100 jeux de cartes, agrémentées d'exemples, pour découvrir des jeux méconnus style Scoppa ou Aluette, mais aussi pour s'initier aux "classiques" comme le bridge, la belote ou le tarot. *(Solar - 100 F.)*

Les lettrés



JARNAC!

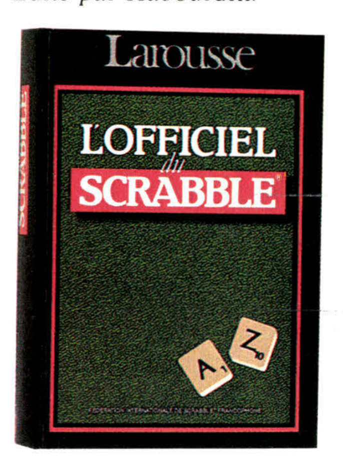
Un duel de mots à coups d'anagrammes, où le déplacement mental des lettres est primordial. Il s'agit de faire des mots, les plus longs possibles, en n'ajoutant qu'une lettre à chaque fois, donc de décomposer en anagrammes, puisque l'on ne peut tirer qu'une lettre à chaque tour.
Édité par Kenner Parker - 2 joueurs ou 2 équipes - 140 F

ET AUSSI...





• **Scrabble :** du modèle classique (150 F) au duplicate (300 F environ).
Édité par Habourdin.



• **Intellude, Takemo :** Voir rubrique Magazin (pages 12-13).

LEXICON

Un mélange de Scrabble et du "Mot le plus long" : jeu de cartes ou jeu de lettres ? Euh... les deux, mon général ! De quoi pratiquer une infinie variété de jeux de formation de mots.
Édité par Habourdin - 2 à 5 joueurs -28 F

MIRAMIS

A première vue, ça ressemble furieusement au Scrabble : plateau à cases de couleurs différentes, mots à croiser... En fait, les nombreuses possibilités, issues de l'imagination fertile du créateur, en font un jeu très riche. Revers de la médaille : il est aussi très long à assimiler !
Édité par Schmidt - 2 à 4 joueurs - 176 F. (V. J&S N° 37.)

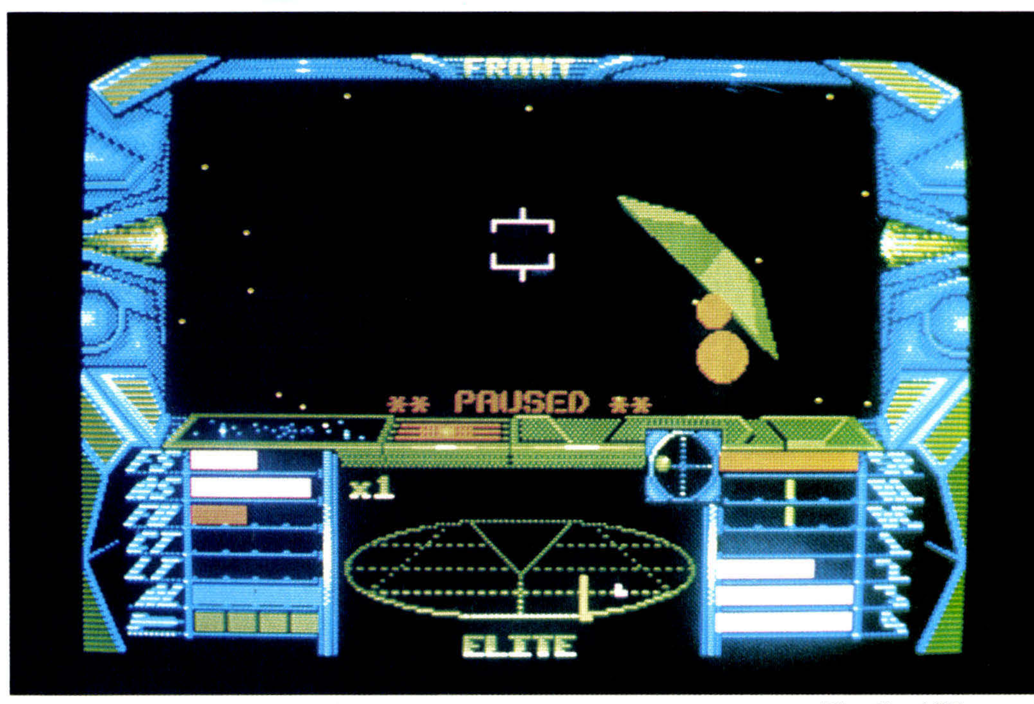


BOUQUINS

L'événement de l'année 90, pour les joueurs de lettres : L'Officiel du Scrabble récapitule tous les mots admis par la Fédération Internationale de Scrabble Francophone, aussi bien en partie libre qu'au duplicate. La nouvelle référence.
(Édité par Larousse, avec la collaboration de la F.I.S.F. - 132 F.)

Les allumés du micro





Elite (Atari ST)

ELITE

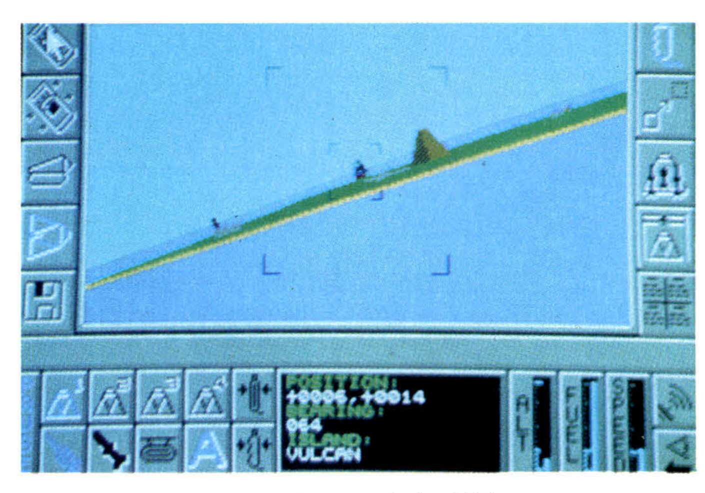
Le classique de l'aventure galactique. A base de commerce intersidéral et de combat piraticide. Fameux et inépuisable, Elite représente l'équilibre parfait entre action, tactique et stratégie. Equipez votre vaisseau, et sus aux hors-la-loi ! A moins que vous ne préfériez devenir un gibier de potence...
Édité par Rainbird - Pour ST, PC, CPC et Amiga.

CARRIER COMMAND

Vous commandez un navire porte-engins, équipé d'avions et de chars amphibies. Votre tâche : établir l'exploitation économique d'un archipel inexploré. Attention, votre ennemi informatique fait de même. Le conflit est inévitable et vous n'y survivrez qu'à condition de gérer vos ressources avec sagesse. Et aussi d'apprendre à manier les systèmes d'armes les plus perfectionnés ! Un jeu de stratégie et de tactique superbe, entre le wargame et la simulation.
Édité par Rainbird - Pour ST, Amiga, CPC, PC - De 180 F (CPC) à 250 F environ

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Le film dont vous êtes le héros... Vous venez justement de le voir au cinéma ! Une aventure classique mais de longue haleine : six disquettes, pas moins ! Patience et longueur de temps... Présentation superbe.
Édité par Lucasfilm Games, pour ST et PC - 249 F



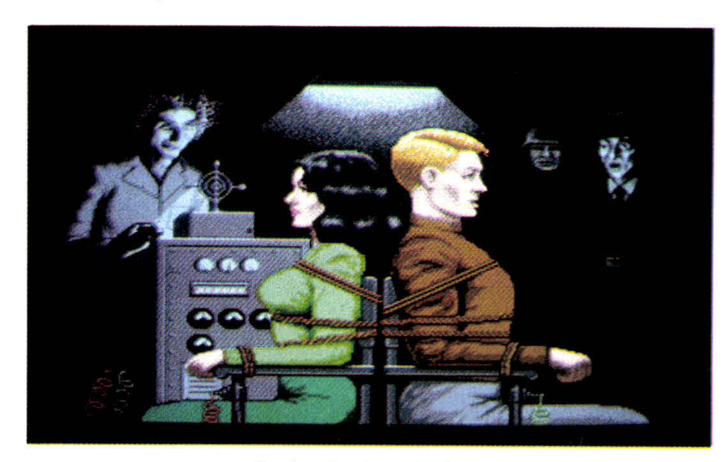
Carrier Command (Atari ST)



Indiana Jones (PC)

CINEMAWARE

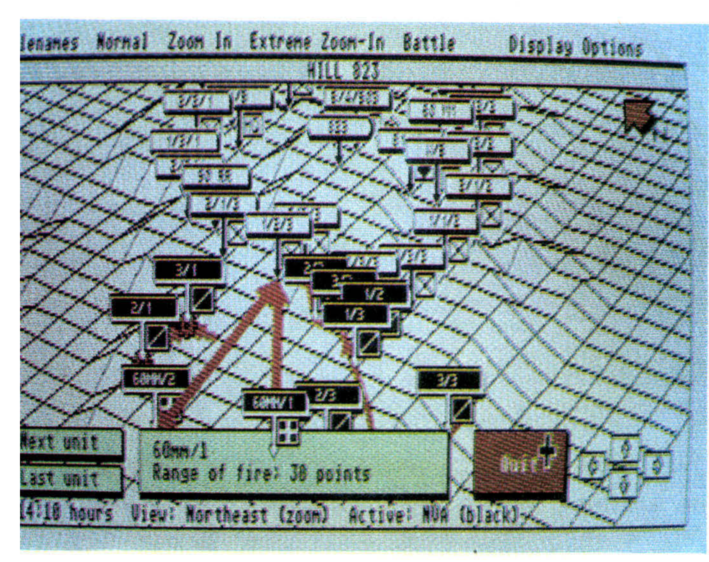
Il ne s'agit pas d'un jeu, mais d'un éditeur. Plus : une mine de jeux fabuleux. Au choix : Rocket Ranger, It came from the Desert, Lords of the rising Sun, Defender of the Crown... Les plus beaux jeux, tous éditeurs confondus.



Rocket Ranger (Amiga)

UMS

Fini, les hexagones ! UMS préfigure le wargame de demain, avec vue du terrain en perspective, zoom, et angles variés. Un peu léger sur la guerre moderne, mais parfait pour l'Antiquité et le Moyen Age, UMS contient, de plus, un module de construction pour jouer ses batailles préférées.
Édité par Rainbird - 269 F



UMS (Atari ST)

CHAOS STRIKES BACK

Vous avez sûrement terminé Dungeon Master, n'est-il pas ? Et vous avez fait une sauvegarde de votre partie terminée. Faites-vous offrir la suite du plus grand succès de ces deux dernières années.
Édité par FTL - Pour ST et Amiga - 185 F

M-1 ABRAMS TANK PLATOON

Voir rubrique Magazin-Micro (page 20).

B.A.T.

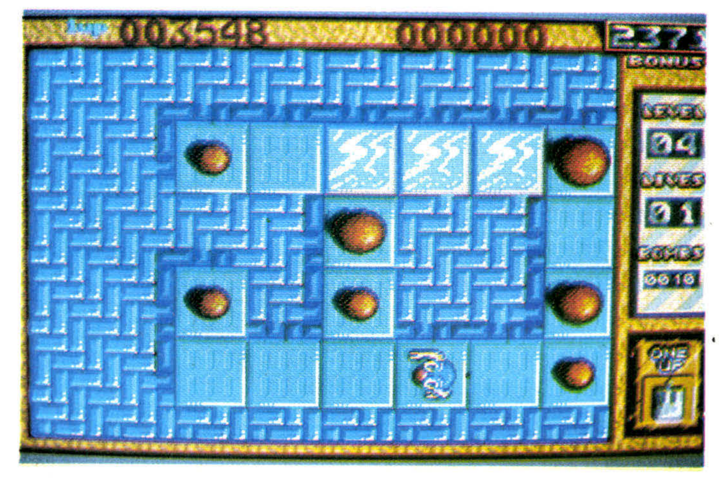
Voir rubrique Magazin-Micro (page 24).



Xenon II (Amiga)

XENON II

En jargon, on appelle ça un "Shoot'Em Up", c'est-à-dire "tuez-les tous". En pratique, on tire sur tout ce qui bouge. Ce jeu est idiot, mais qu'il est donc bien fait ! S'il ne vous en faut qu'un...
Édité par Mirrorsoft - Pour ST et Amiga - 250 F



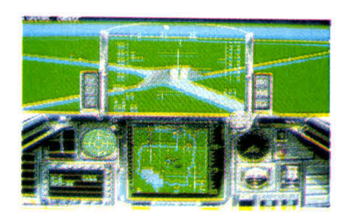
Bombuzal (Amiga)

BOMBUZAL

Déminez une suite d'îles piégées... a a l'air d'un jeu d'arcade, mais c'est un casse-tête fabuleux en trois dimensions, futé, et plein de vitamines logiques. Du tonus pour la cervelle.
Édité par Image Works - pour Amiga : 250 F, CPC : 179 F

FALCON, F-19, FS 3.0...

...et compagnie ! Il vous faut un simulateur de vol. Aujourd'hui, on vous propose tous les avions, les hélicos et même les navettes spatiales !



Falcon (Amiga)

Nos préférés :

— **Sur ST et Amiga,** volez sur Falcon (édité par Spectrum Holobyte, 235 F la boîte de base plus 199 F de "Mission Disk").
— **Sur PC,** choisissez le F-19 (édité par Microprose, 385 F) ou le Flight Simulator 3.0 (édité par Microsoft, 400 F env.).
— **Sur CPC,** vous opterez pour Chuck Yeager Advanced Flight Trainer (édité par Electronic Arts, 145 F).
(Pour en savoir plus, reportez-vous à J&S N° 59.)

EN BREF...

(Les prix ne sont qu'indicatifs.)



ABALONE - Abalone
Stratégie, tactique. . J&S N° 54. 250 F.

ACQUIRE - Schmidt
Société, stratégie. . J&S N° 51. 260 F.

ACTION BOURSE
Ajena
Simulation. . J&S N° 57. 350 F.

ADEPTUS TITANICUS
Games Workshop, distribué par Agmat Citadel
Simulation guerrière. . J&S N° 58. 350 F.

AIGLES (les)
Jeux Descartes
Wargame. . J&S N° 45. 260 F.

ALÉSIA - Jeux Descartes
Wargame. . J&S N° 35. 250 F.

AMBITION - Schmidt
Simulation. . J&S N° 43. 250 F.

AMIRAUTÉ
Jeux Descartes
Wargame. . J&S N° 22. 158 F.

AMUSE-GUEULE
Ferriot
Société. . J&S N° 52. 250 F.

AN MIL (l')
Jeux Actuels
Stratégie et diplomatie. . J&S N° 40. 230 F.

ANTI-MONOPOLY II
Ferriot
Société. . J&S N° 38. 130 F.

APPEL DE CTHULHU (l') - Jeux Descartes
Jeu de rôle. Nombreuses extensions. . J&S N° 30. 210 F.

ARMADA
Jeux Descartes
Tactique et diplomatie. J&S N° 43. ***Pion d'Or J&S 1985.*** 210 F.

ASCENSION - Arjeu
Construction, stratégie, tactique. . J&S N° 25. ***Pion d'Or J&S 1982.*** 295 F.

ATHANOR - Siroz
Jeu de rôle. . J&S N° 60. 199 F.

ATLANTIS - Schmidt
Société et stratégie. . J&S N° 60. 240 F.

AU-DELA DE LA COLLINE - Gameworks, distribué par Imex Management
Questions-réponses. . J&S N° 54. 270 F.

AUERSTAEDT 1806
(collection VIVE L'EMPEREUR) - Socomer
Wargame. . J&S N° 60. 230 F.

AUX ARMES CITOYENS ! - Cubic 6, distribué par Dragon Radieux
Jeu de rôle. Nombreuses extensions. . J&S N° 57. 129 F.

AVE CESAR
Ravensburger
Course stratégique. . J&S N° 58. 250 F.

AVE TENEBRAE
Jeux Descartes
Wargame. Nombreuses extensions. . J&S N° 18. 178 F.

AWELE
Traditionnel (Afrique)
Stratégie, tactique. . J&S N° 7 et 55. Entre 300 et 450 F.

B

BASTON - Jeux Actuels
Simulation. . J&S N° 35 et 44. 210 F.

BATAILLE DE VALMY
Jeux Descartes
Wargame. De même, **BATAILLE DE FLEURUS, BATAILLE DE LA MARNE.**
. J&S N° 13. 146 F.

BATTLETECH - Fasa, distribué par Hexagonal
Wargame. . J&S N° 13. 210 F.

BAZAAR - Schmidt
Combinaison. . J&S N° 45. 196 F.

BLACK POT - Cogitas
Calcul, tactique. . J&S N° 52. 200 F.

BLOOD BOWL, le casque sanglant - Jeux Descartes
Simulation fantastico-sportive. . J&S N° 50. 168 F.

BOGGLE - Kenner Parker
Lettres. . J&S N° 1. 76 F.

BONNE PECHE (la)
Dujardin
Hasard et pédagogie. . J&S N° 40. 120 F.

BOX OFFICE - Ajena
Questions-réponses. . J&S N° 56. 395 F.

BRAINSTORM!
Kenner Parker
Questions-réponses. . J&S N° 1 NF. 255 F.

BUSINESS - Schmidt
Société. . J&S N° 55. 216 F.

C

CAMELEON - Domoland
Tactique abstrait. . J&S N° 60. 180 F.

CAPITAINE COSMOS
Eurogames
Simulation de combat spatial. . J&S N° 44. 185 F.

C'EST PAS D'JEU
Dujardin
Tactique. . J&S N° 45. 105 F.

CHASSE AUX DIAMANTS (la) - Schmidt
Cartes et déduction. . J&S N° 59. 85 F.

CHICAGO - Flying Turtle, distribué par Jeux Actuels
Société. . J&S N° 44. 240 F.

CHILL, le manoir des ténèbres - Schmidt
Société. . J&S N° 46. 170 F.

CITY - Jumbo
Société et tactique. . J&S N° 59. 180 F.

CLUEDO - Kenner Parker
Société déduction. . J&S N° 7. 150 F.

CLUEDO VIDEO
Kenner Parker
Enquête, déduction. . J&S N° 52. 350 F.

CODE 777 - Jumbo
Déduction. . J&S N° 42. 95 F.

COMPAGNIE DES GLACES (la)
Jeux Actuels
Jeu de rôle. . J&S N° 36. 180 F.

CONTRAT IMPOSSIBLE (le) - Dujardin
Parcours. . J&S N° 45. 130 F.

CONVERSION
Mazas Éditions
Tactique et stratégie. . J&S N° 38. 100 F.

COURSE A LA RÉUSSITE (la) - Kenner Parker
Société. . J&S N° 42. 155 F.

COURSE AU LARGE (la) - MB
Simulation. . J&S N° 52. 225 F.

COURSE AUX TITRES (la) - Ducale
Société. . J&S N° 50. 552 F.

CROISADES
Eurogames
Wargame. . J&S N° 46. 225 F.

CROQ'IMAGES
Jumbo
Société. . J&S N° 60. 250 F.

CRY HAVOC
Eurogames
Wargame. . J&S N° 31. 195 F.



DEMI-MOT - **TM, distribué par Habourdin**
Lettres, cartes. . J&S N° 16. 33 F.

DENTS DE LA PUB (les) - **Dujardin**
Questions-réponses. . J&S N° 53. 400 F.

DES CRUS ET DES VINS - **Mazas Éditions**
Société. . J&S N° 38. 100 F.

DESTINATIONS SECRÈTES - **Nathan**
Société. . J&S N° 54. 210 F.

2e D.B. NORMANDIE
Jeux Descartes
Wargame. . J&S N° 24. 94 F.

2e D.B. PARIS
Jeux Descartes
Wargame. . J&S N° 28. 94 F.

DINGBATS - **Habourdin**
Société. 2e version : **DINGBATS ILLUSTRÉS.** . J&S N° 48. 380 F.

DIPLOMACY
Kenner Parker
Stratégie, alliance. . J&S N° 8. 188 F.

DIVISIONS DE L'OMBRE (les)
Flamberge
Jeu de rôle. . J&S N° 59. 199 F.

DOBBLING - **Schmidt**
Lettres. . J&S N° 53. 84 F.

DOMINOS FRANCAIS
Arjeu
Dominos. . J&S N° 49. 199 F.

DONJONS ET DRAGONS - **Transecom**
Jeu de rôle. . J&S N° 4, 18, 38, 47. 198 F.

DONJONS ET DRAGONS, règles avancées (ADD) - **Transecom**
Jeu de rôle. . J&S N° 47. 198 F.

DROLE DE FROMAGE
Schmidt
Stratégie. . J&S N° 60. 220 F.



EMPIRES & DYNASTIES - **Dragon Radieux**
Jeu de rôle. . J&S N° 52. 230 F.

ÉRUDIMOTS - **Ducale**
Questions-réponses. . J&S N° 52. 254 F.

EXCELLENCE - **MB**
Questions-réponses. . J&S N° 29. 290 F.



FAR WEST - **Dujardin**
Société. . J&S N° 51. 104 F.

FIEF II - **Eurogames**
Stratégie. . J&S N° 2 NF. 200 F.

FLAMBEUR (le) - **MB**
Société. . J&S N° 34. 180 F.

FOUS DE PUB - **MSA**
Simulation publicitaire. . J&S N° 57. 250 F.

FRANCE EN QUESTIONS (la)
Ferriot
Questions-réponses. . J&S N° 48. 200 F.

FRIEDLAND
Jeux Descartes
Wargame. . J&S N° 25. 158 F.

FULL METAL PLANETE
Ludodélire
Société, wargame. . J&S N° 54. 300 F.

FUREUR DE DRACULA (la) - **Oriflam**
Stratégie et tactique. . J&S N° 57. 230 F.

G

GANG DES TRACTION AVANT (le) - **Schmidt**
Stratégie et diplomatie. . J&S N° 35. ***Pion d'Or J&S 1984.*** 196 F.

GENDARMES ET VOLEURS - **Schmidt**
Tactique abstrait. . J&S N° 59. 60 F.

GENERIC - **Play Bac, distribué par Habourdin**
Questions-réponses. . J&S N° 56. 240 F.

GLOBE TROTTER
Schmidt
Parcours, stratégie. . J&S N° 58. 230 F.

GO - **Ravensburger**
Damier, stratégie. . Dans tous les numéros. 388 F.

GRAND JEU DE LA NATURE (le) - **Hex Eco**
Educatif, questions-réponses. . J&S N° 55. 315 F.

GRAND JEU DES AFFAIRES (le) - **Dujardin**
Simulation, stratégie. . J&S N° 55. 380 F.

GRAND SAFARI
Ravensburger
Société. . J&S N° 32. 190 F.

GUET-APENS
Jeux Descartes
Wargame avec figurines. J&S N° 52. 240 F.

GYGES - **Bass & Bass**
Damier, stratégie. . J&S N° 39. 115 F.

GYM JUNGLE
Sarl Pachis
Lettres, chiffres et stratégie. . J&S N° 58. 250 F.



HAMBURGER
Habourdin
Société. . J&S N° 39. 109 F.

HAWKMOON - **Oriflam**
Jeu de rôle. . J&S N° 54. 220 F.

HOTEL - MB
Tactique. . J&S N° 48. 198 F.

HURLEMENTS
Dragon Radieux
Jeu de rôle. / . J&S N° 58. 189 F.



IMAGES - **Schmidt**
Société. . J&S N° 60. 24O F.

INDIX - MB
Déduction. / . J&S N° 60. 295 F.

INTELLUDE -**Intellude**
Jeu de mots. . J&S N° 2 NF. 240 F.

INTRIGUES A VENISE
MB
Société, déduction. . J&S N° 57. 195 F.

J

JAMES BOND 007, le jeu de rôle
Jeux Descartes
Jeu de rôle. Extensions. J&S N° 54. 132 F.

JARNAC!
Kenner Parker
Lettres. . J&S N° 12. 150 F.

JERUSALEM 1099
Mazas Editions
Wargame. . J&S N° 38. 100 F.

JEU DE PAUME (le)
Play Bac
Questions-réponses. . J&S N° 55. 300 F.

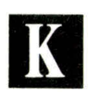
JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU (le) - **Hexagonal**
Jeu de rôle. Nombreuses extensions. . J&S N° 43. 210 F.

JEU DU BREVET (le)
Play Bac, distribué par Habourdin
Questions-réponses. . J&S N° 50. 300 F.

JEU DU PAF (le)
Play Bac, distribué par Habourdin
Hasard. . J&S N° 54. 120 F.

JEU DU ROUTARD (le)
Dujardin
Questions-réponses. . J&S N° 55. 380 F.

JUNTA - **Jeux Descartes**
Tactique et diplomatie. . J&S N° 43. 162 F.



KALAHEN - **Flying Turtle, distribué par Jeux Actuels**
Aventure plateau. . J&S N° 1 NF. 250 F.

KILLER - **Jeux Descartes**
Jeu de rôle grandeur nature. . J&S N° 57. 64 F.



LABORINTHUS - **ECG, distribué par Dragon Radieux**
Jeu de rôle. . J&S N° 56. 595 F.

LABYRINTHE
Ravensburger
Tactique et déduction. . J&S N° 39. 135 F.

LÉGENDES
Jeux Descartes
Jeu de rôle. . J&S N° 25. 70 F.

LIEVRE ET LA TORTUE (le) - **Ravensburger**
Parcours, stratégie. . J&S N° 6. 195 F.

LIFE STYLE
Ravensburger
Questions-réponses dérivé. / . J&S N° 2 NF. 300 F.

LOGITAC - **Indice**
Stratégie. . J&S N° 55. 760 F (bois) 3200 F (plexiglas).

LOVE TRIVIA - **Schmidt**
Questions-réponses. . J&S N° 55. 390 F.

LYS ET LA COCARDE (le) - **Ducale**
Société. . J&S N° 54. 255 F.

M

MAGELLAN - **Flying Turtle, distribué par Jeux Actuels**
Simulation économique. . J&S N° 8. 230 F.

MAHARADJAH
Schmidt
Société et stratégie. . J&S N° 51. 196 F.

MAI 68, le jeu
Eurogames
Wargame. . J&S N° 50. 190 F.

MALÉFICES
Jeux Descartes
Jeu de rôle. Extensions. . J&S N° 37, 40, 43, 45, 47. 190 F.

MARVEL SUPER-HÉROS - **Schmidt**
Jeu de rôle. . J&S N° 54. 170 F.

MASTER MIND
Kenner Parker
Déduction. . J&S N° 7. 57 à 88 F.

MAXI BOURSE INTERNATIONAL
Schmidt
Simulation boursière. . J&S N° 49. 350 F.

MEGA I et II
Jeux & Stratégie.
Jeu de rôle. 30 F pièce.

1000 BORNES
Dujardin
Cartes, hasard. . 80 F.

1789, LE JEU DE LA REVOLUTION FRANCAISE - **Ferriot**
Questions-réponses. . J&S N° 50. 200 F.

MINGH - **Gogny Goubert, distribué par Habourdin**
Mah-Jong. . J&S N° 46. 115 F.

MIRAMIS - **Swam, distribué par Schmidt**
Lettres. . J&S N° 37. 176 F.

MONOPOLY
Kenner Parker
Société. . J&S N° 20. 140 à 185 F.

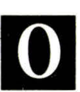
MONTE CARLO GAMBLE - **Ducale**
Parcours tactique. . J&S N° 59. 195 F.

MULTIMONDES
Oriflam
Jeu de rôle. . J&S N° 56. 220 F.

MURDER PARTY
Schmidt
Société. Scénarios supplémentaires. . J&S N° 45. 160 F.

MUSIC BOX - **Ducale**
Questions-réponses. . J&S N° 53. 275 F.

MYSTERES DE PÉKIN (les) - **MB**
Enquête. . J&S N° 52. 205 F.



OEIL NOIR (l') - **Schmidt**
Jeu de rôle. . J&S N° 36, 37, 41. 170 F.

ORIENT EXPRESS
Jumbo
Société et déduction. . J&S N° 45. 178 F.

OTHELLO - **Dujardin**
Damier, stratégie et tactique. . Dans tous les numéros. 150 F.



PARANOIA
Jeux Descartes
Jeu de rôle. Nombreuses extensions. . J&S N° 42, 45, 46. 190 F.

PARIS ZOOM
Jeux Descartes
Questions-réponses. . J&S N° 48. 178 F.

PETIT BAC (le) - **MB**
Connaissances. . J&S N° 35. 85 F.

PETANQUE (la)
Mazas Éditions
Simulation. . J&S N° 47. 100 F.

PICTIONARY
Kenner Parker
Société. . J&S N° 60. 300 F.

PLAN BARBAROSSA
Jeux Descartes
Wargame. . J&S N° 28. 158 F.

PLAY BAC - **Play Bac, distribué par Habourdin**
Questions-réponses. . J&S N° 45. 300 F.

PUBLY FOLY
Indiana France
Simulation publicitaire. . J&S N° 57. 280 F.

PUISSANCE 4 - **MB**
Alignement. . J&S N° 34. 160 F.

PYRAMIDIS - **Flying Turtle, distribué par Jeux Actuels**
Stratégie, tactique. . J&S N° 56. 160 F.



QUARANTAINE EN CRISE (la) - **Gameworks, distribué par Imex Management**
Société. . J&S N° 54. 280 F.

QUIZZARD - **Nathan**
Questions-réponses. . J&S N° 53. 350 F.



RÉGATES - **Schmidt**
Simulation nautique. . J&S N° 58. 160 F.

RENCONTRE COSMIQUE
Jeux Descartes
Tactique et diplomatie. Extension. . J&S N° 43. 152 F.

RENDEZ-VOUS RUE DE LA PAIX
Kenner Parker
Société, tactique et hasard. . J&S N° 41. 145 F.

RESTAURANT
Flying Turtle, distribué par Jeux Actuels
Tactique. . J&S N° 46. 160 F.

REVE DE DRAGON
Ludodélire
Jeu de rôle. . J&S N° 36. 150 F.

RICHESSES DE FRANCE - **Nathan**
Hasard et parcours. . J&S N° 40. 200 F.

RICHESSES DU MONDE - Nathan
Société, économie. . J&S N° 55. 235 F.

RIMINI - Jumbo
Tactique. . J&S N° 51. 120 F.

RIPOUX (les) - Schmidt
Simulation et stratégie. . J&S N° 55. 196 F.

RISK - Kenner Parker
Stratégie et tactique. . J&S N° 40. 152 F.

RIVIERA QUEST
Riviera Quest
Société. . J&S N° 57. 300 F.

ROYAUME DES CINQ COURONNES
Habourdin
Parcours, tactique. . J&S N° 47. 180 F.

RUNEQUEST - Oriflam
Jeu de rôle. . J&S N° 50. 238 F.

S

SAMOURAI - Eurogames
Wargame. . J&S N° 39. 195 F.

SATANIX - Habourdin
Lettres. . J&S N° 22. 115 F.

SCENARIO
RN7 productions
Questions-réponses. . J&S N° 55. 400 F.

SCOTLAND YARD
Ravensburger
Société, stratégie et tactique. . J&S N° 21 et 43. 185 F.

SCRABBLE - Habourdin
Lettres. . Dans tous les numéros. 150 à 300 F.

SCRAKER - Ducale
Société. . J&S N° 52. 89 F.

SHARK - Flying Turtle, distribué par Jeux Actuels
Simulation boursière. . J&S N° 46. 160 F.

SHERLOCK HOLMES, DETECTIVE CONSEIL
Jeux Descartes
Déduction. Nombreuses extensions. . J&S N° 25, 36, 40, 43, 47. 274 F.

SIEGE - Eurogames
Wargame. . J&S N° 31. 195 F.

SILENCE ON TOURNE
Ducale
Questions-réponses. . J&S N° 59. 260 F.

SKIP-BO - Habourdin
Logique, tactique. . J&S N° 53. 115 F.

SOVIET SYSTEM - MB
Questions-réponses dérivé. / . J&S N° 1 NF. 330 F.

SPACE 1889 - GDW, distribué par Jeux Actuels
Jeu de rôle. Nombreuses extensions. . J&S N° 59. 280 F.

STAR WARS, le jeu de rôle de la Guerre des Etoiles
Jeux Descartes
Jeu de rôle. . J&S N° 52. 104 F.

STAR WARS - West End Games, distribué par Jeux Descartes
Wargame spatial. / . J&S N° 59. 220 F.

STORMBRINGER
Oriflam
Jeu de rôle. . J&S N° 46. 230 F.

STRATEGO - Jumbo
Damier, stratégie et tactique. . J&S N° 37. 180 F.

STRIP SWEET
Idées créatives Produits
Société. . J&S N° 53. 400 F.

SUPER GANG
Ludodélire
Société. . J&S N° 32. 300 F.

SUPRÉMATIE
Jeux Descartes
Tactique et diplomatie. . J&S N° 50. 272 F.

T

TAKEMO - Editak
Lettres. . J&S N° 2 NF. 215 F.

TAKITO - Cogitas
Tactique. . J&S N° 52. 300 F.

TANGRAM
Ravensburger
Construction. . J&S N° 6. 98 F.

TANK LEADER front ouest - West End Games, distribué par Oriflam
Wargame tactique. . J&S N° 52. 270 F.

TARGUI - Jumbo
Société et stratégie. . J&S N° 51. 199 F.

TECHNOGUERRIERS (les) - Hexagonal
Jeu de rôle. . J&S N° 58. 140 F.

TEMPETE SUR L'ÉCHIQUIER
Ludodélire
Cartes, échecs. . J&S N° 1 NF. 75 F.

TENNIS OPEN
Ullman
Simulation sportive. . J&S N° 55. 435 F.

THORVAL - Schmidt
Simulation fantastique. . J&S N° 51. 170 F.

TINTIN - Ravensburger
Déduction. . J&S N° 45. 99 F.

TITANIC - Schmidt
Déduction. . J&S N° 45. 136 F.

TOP SECRET - Jumbo
Tactique. . J&S N° 42. 150 F.

TOUCHÉ-COULÉ - MB
Déduction, électronique. . J&S N° 7. 153 F.

TRÉSOR DES INCAS (le) - Ravensburger
Parcours et stratégie. . J&S N° 58. 160 F.

TRIPLE COURONNE (la) - Jumbo
Simulation. . J&S N° 50. 285 F.

TRIVIAL PURSUIT
Kenner Parker
Questions-réponses. . J&S N° 28 et 41. 195 à 455 F.



ULTIME EPREUVE (l')
Jeux Actuels
Jeu de rôle. . J&S N° 25. 300 F.

ULTRA SECRET
Schmidt
Enquête. . J&S N° 51. 196 F.

UNO - Habourdin
Huit américain. . J&S N° 14. 115 F.

URGENCE - Médecins sans frontières / Dujardin
Société. . J&S N° 51. 160 F.



VALLEE DES ROIS (la)
Jeux Descartes
Jeu de rôle. . J&S N° 50. 284 F.

VENTE AUX ENCHERES (la) - Kenner Parker
Société. . J&S N° 52. 145 F.

VISA POUR L'EUROPE - Ferriot
Questions-réponses. . J&S N° 50. 200 F.

VOCABULON - Grand V
Société. . J&S N° 54. 280 à 370 F.



WAGRAM 1809
Mazas Editions
Wargame. . J&S N° 38. 100 F.

WARHAMMER
Jeux Descartes
Jeu de rôle fantastique. . J&S N° 55. 198 F.

WARHAMMER BATTLE - Agmat Citadel
Wargame avec figurines. . J&S N° 49. 240 F.

WHOG SHROG - Siroz
Jeu de rôle. . J&S N° 58. 134 F.



YIN YANG - Jumbo
Tactique. . J&S N° 48. 75 F.

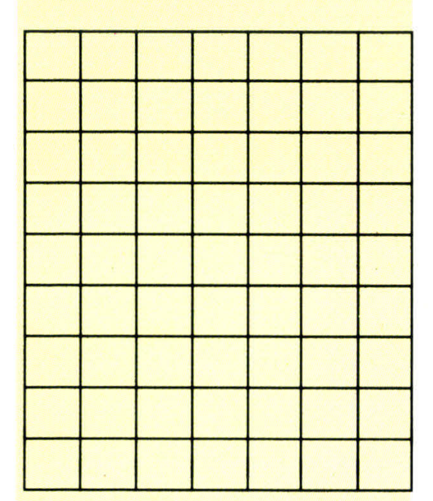
YOTAL - Indice
Tactique abstrait. . J&S N° 60. 280 F.

Jeux de lettres

LA GRILLE RECORD



Cette grille 9x7, confectionnée par Jacques-Henri Muracciole, ne contient, comme vous le voyez, aucune case noire !...
Remplissez-la grâce aux tirages indiqués ci-dessous (on peut conjuguer).
Si vous trouvez une grille plus grande, dont tous les mots se trouvent dans le Petit Larousse 1990 ou l'Officiel du Scrabble, envoyez-la-nous. Le meilleur gagnera un abonnement d'un an.



Horizontalement :
1-AACELPT
2-AAAEGNP
3-AEMMSTU
4-BEIMNRT
5-CEENNOR
6-AEEMRTU
7-AEEMRRT
8-AEEINRT
9-AEIRSST

Verticalement :
1-AABCEMMRS
2-AEEMNPRUT
3-AEEINPTTT
4-AEEMNORRU
5-AAEELMNRT
6-AACEEGINR
7-AEEIRSSTT

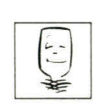
LA GRILLE MYSTÉRIEUSE



Trouvez les 9 lettres qui permettent de reconstituer cette grille. Les 6 mots ainsi formés doivent figurer dans la partie "noms communs" du Petit Larousse Illustré 1989 (les conjugaisons sont autorisées).

	T		E		P	
B	?	I	?	O	?	E
	U		O		A	
O	?	A	?	I	?	A
	I		C		E	
A	?	I	?	N	?	E
	E		S		E	

AGITER LE TIRAGE



Trouvez pour chaque paire de définitions les mots correspondants, sachant que ce sont des anagrammes. Exemple - caméléon : lézard arboricole
amoncelé : réuni en tas

1) • • • • • • • • • : Fleurs violettes, roses ou blanches
• • • • • • • • • : Fatigant

2) • • • • • • • • • : Haut commandement militaire
• • • • • • • • • : Matière de base

3) • • • • • • • • • : Relatif aux étamines
• • • • • • • • • : Objet magique, grigri

4) • • • • • • • • • : Renverser
• • • • • • • • • : Qui peuvent être guéris

5) • • • • • • • • • : Instable, incertain
• • • • • • • • • : Raccommoder

L'ESCAMOT

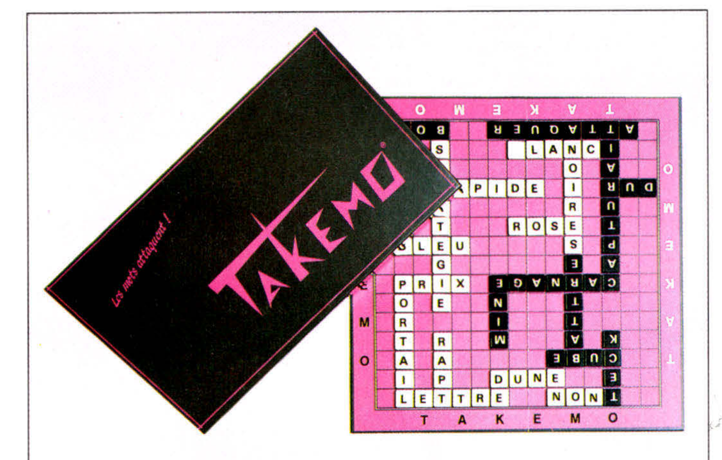


A partir du mot de 3 lettres ETA, ajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée. On peut aller jusqu'au bout, même si l'on n'a pas trouvé toutes les étapes.

E T A
- ON Y TROUVE LA CHALEUR DU FOYER
- TRONC COMMUN ISSU DU COEUR
- A TENDANCE A SE REPETER
- EN FORME DE VRILLE
- MOTOCYCLISTES
- TRUMAN ET MONDALE
- REPUBLICAINS
- OTERAS

Solutions page 110

Benjamin HANNUNA



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 120 jetons-lettre et 5 **TAKEMO** blancs
- 120 jetons-lettre et 5 **TAKEMO** noirs
- 4 chevalets

BUT DU JEU

Gagner la bataille des mots...
Vous devrez placer des mots sur le plateau, et vous pourrez à l'aide de ces mots, **attaquer**, vous **défendre** et **capturer** les mots de votre adversaire. Le vainqueur est celui qui aura en fin de partie le plus de jetons sur le plateau.

RÈGLE

Début de partie :
Les joueurs se répartissent en 2 camps : les blancs et les noirs. Chacun tire au hasard 8 jetons-lettre. Chaque camp au premier tour place un mot sur sa ligne de défense.

La partie :
Chaque joueur doit placer à son tour un mot sur le plateau en le raccordant aux mots de son camp et ce, indépendamment des mots du camp adverse. Un joueur peut gagner un **TAKEMO** lorsque son mot "arrive" sur la ligne de défense adverse. Un joueur peut capturer des mots du camp adverse pour éliminer ses jetons (voir ci-dessous).

Fin de partie :
La partie est finie lorsqu'un des joueurs ne peut plus piocher suffisamment de jetons pour obtenir les 8 jetons requis.

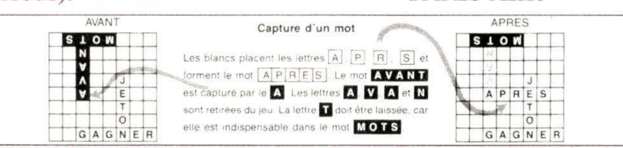
STRATÉGIE

Privilégiez l'attaque :
Capturer un mot de 6 lettres en plaçant un mot de 5 lettres rapporte plus que de placer un mot de 8 lettres.

Cherchez à gagner les jetons **TAKEMO** (ils remplacent n'importe quelles lettres de l'alphabet). Ils facilitent :
- la formation des mots.
- la capture des mots adverses dans la mesure où ceux-ci peuvent être attaqués par chacune de leurs lettres.

Ne négligez pas la défense :
Entrecroisez les mots de votre camp, ils seront plus difficiles à capturer. Dans certains cas, ils peuvent même être imprenables.

Création :
Yves LESCLAVEC
Édité et distribué par :
EDITAK : 6, rue Primatice,
PARIS XIIIe



JEUX DE RÔLE

L'art de jouer au Père Noël...

Le rôliste moyen est obsédé par une chose : que le personnage qu'il incarne soit le plus grand, le plus beau, le plus fort et celui qui a le plus de chrome sur son armure. Évidemment, cela dépend du Maître de Jeu. Les MJ sont parfois réduits à donner n'importe quoi n'importe comment. Ces quelques suggestions leur permettront peut-être de mieux organiser la distribution des "susucres"...

Qu'offrir ?

L'argent - L'attraction n° 1 se présente sous forme de métal jaune, de billets verts ou autre : c'est la rémunération la plus évidente. Le danger réside dans le manque de contrôle de ce que les PJs vont en faire ; ils feront la tournée des magasins, achèteront du matériel... que vous aurez du mal à refuser sans être traité d'affreux MJ arbitraire.

Parfois ce genre d'incident s'envenime et on voit le joueur rester en marge de l'aventure : il est parti à 1000 km, chez les nains, s'acheter l'armure en mithril que vous lui avez refusée. Il y a une parade : il faut bien manger. Rien ne vous empêche de décider, en tout arbitraire, que quelques mois ont passé depuis qu'il a touché la récompense - et qu'il a tout dépensé pour vivre.

Ce genre de procédé peut provoquer deux types de réactions : soit le joueur dépense tout et vous décrit en détail comment (voir plus haut), soit il vous présente de véritables plans d'investissement (et il ne vous reste plus qu'à réviser vos cours d'économie, ou à décider que le marchand/banquier/vendeur de puits de pétrole à qui il a confié sa fortune est un affreux escroc, qui file avec le magot). Si par hasard votre PJ utilise son argent de façon rationnelle, il devra passer de plus en plus de temps à s'en occuper.



L'influence - Vos PJs peuvent se retrouver dans le sillage d'un individu puissant, qui les "lancera" dans le monde, leur prodiguera des conseils. Ce genre de chose est une source inépuisable de situations passionnantes et d'occasions de rôle-plays intéressants. Ça permet d'introduire des foules de PNJ, qui pourront à leur tour servir à lancer d'autres scénarios...

On peut difficilement caser le coup du "riche protecteur" plus d'une ou deux fois dans la vie d'un PJ. Si les joueurs en abusent, il n'y a rien de plus facile que de le faire tourner au cauchemar. Les PJs peuvent se retrouver entourés d'une petite cour de parasites et d'intrigants. Ils peuvent se voir obligés de "renvoyer l'ascenseur" à leur protecteur, et du même coup compromis dans un tas d'affaires louches dont ils ignorent les rouages. Dans le pire des cas, leur bienfaiteur est en fait une crapule qui aurait rendu des points à Al Capone - et les PJs se trouvent obligés de fuir pour recommencer leur vie ailleurs, très loin...

Le matériel - Attention : les petits ruisseaux font les grandes rivières ! A force de petits achats répartis sur plusieurs mois, un personnage peut se retrouver à la tête d'un véritable arsenal... Heureusement, il y a une limite à la capacité de transport. L'art de couper le joueur de ses bases mériterait qu'on lui consacre un article entier. Et puis, les objets ne sont pas éternels : on les use, on les perd, on se les fait voler...

Les objets magiques - Le plus préoccupant : les joueurs ont toujours l'air d'oublier que la vraie magie est quelque chose de rarissime. Toutes les revues de JdR y sont déjà allées de leur petit article "Comment équilibrer la puissance de l'objet et celle des PJs ?" : on ne va donc pas revenir là-dessus.

Insistez sur l'aspect provisoire : l'objet peut ne leur être prêté que pour un temps limité (les efforts des PJs pour se l'approprier définitivement sont toujours très divertissants), ou il ne peut servir que quelques fois. Ou alors il n'est efficace que contre un seul type de monstre (qui devient, comme par hasard, très très rare dès qu'on quitte ce scénario).

Bien sûr, certains sont réellement puissants. Pour ceux-là, prévoyez une palette d'effets secondaires nocifs. Enfin, plus les objets sont rares et puissants, plus ils sont convoités (et plus les voleurs possibles sont dangereux).

Autres - La rapacité... pardon, la volonté de progression des PJ est souvent

sans limite. Il se peut qu'ils se mettent à accorder de l'importance à quelque chose que vous aviez toujours considéré comme parfaitement mineur. Attendez-vous à tout !

Avec quel budget ?

L'accessoire - Tout ce qui n'est pas indispensable au scénario et que des PJ débrouillards peuvent récupérer en plus (en cambriolant la maison du Méchant, ou en faisant les poches des gardes qu'ils viennent de trucider). La plupart du temps, ce sera sans grande valeur, ou dangeureux à posséder et/ou à revendre. Normalement, les PJs ne devraient pas pouvoir en espérer mieux qu'une simple "prime au confort", destinée à récompenser le talent.

Ayez toujours sous la main des gardes, des systèmes d'alarme et des policiers pour les persos un peu trop tentés de sortir du scénario. Enfin, rien ne vous empêche de les laisser réussir un coup heureux de temps en temps. S'ils sont particulièrement brillants, ils peuvent parfois trouver quelque chose qui aura un rapport avec le scénario, pour récompenser leur vigilance...

L'essentiel - C'est la récompense principale. Là aussi, on a écrit des pages et des pages sur le sujet. On peut les résumer par : ne donnez rien aux joueurs qui les rende trop puissants. Oui mais... trop puissants par rapport à quoi ? Il est bon d'avoir une norme supérieure à ne dépasser sous aucun prétexte.

Pas mal de jeux sont maintenant tirés d'oeuvres littéraires et fournissent les caractéristiques des héros des bouquins. Si vous jouez à Stormbringer et que vous avez un prince-sorcier melnibonéen plus puissant qu'Elric, vous pouvez vous dire que quelque chose cloche... Quand une telle norme n'existe pas, créez-la en fonction du monde où vous évoluez !

Le monde est un facteur important dans l'attribution des "susucres" : quand on se contente de jouer une suite de scénarios sans autres liens que les personnages, les joueurs sont plus concernés par leur nombril que par l'univers autour d'eux. En campagne, ils se soucient parfois plus de savoir comment "bouge" telle ou telle région ou PNJ (et ils auront plus d'occasions de dépenser leur argent en futilités...).

C'est aussi le meilleur moyen de donner une progression sociale au personnage. Combien de barbares commencent leur vie comme esclaves, avant de devenir gladiateurs, soldats, généraux ou rois ? Pour ce type d'évolution, un principe : n'accordez rien que vous ne soyez prêt à assumer plus tard. Autrement dit, si vous laissez un PJ sans le sou gagner une nef marchande pleine à ras bord de denrées précieuses, vous avez intérêt à avoir réfléchi au moyen de les écouler, aux réactions du capitaine perdant, etc.

Il faudra savoir vous adapter, changer le décor des scénarios. Au début, les PJs seront poursuivis par des tueurs faméliques dans un bidonville, à la fin par des tueurs en costume-cravate dans les villas de Monaco... Faites un peu attention à la formulation de ce que vous donnez : vous risquez de ne plus être le seul MJ (le joueur peut très bien compter sur des oublis de votre part pour se "gonfler").

Savoir achever un destin...

De temps en temps, les MJ voient passer des absurdités "logiques". Par exemple, un personnage richissime, qui continue à jouer dans des souterrains mal fréquentés, mais qui voyage en permanence avec une douzaine de mules chargées d'or et de pierres précieuses.

Qu'en faire ? Vous pouvez les refuser. C'est mesquin, et le monstre risque d'aller infester d'autre tables de jeu. Vous pouvez vous arranger pour que sa richesse et son mode de vie coïncident ("C'est fou ce que les muletiers sont malhonnêtes, ces temps-ci..."). Mais ça risque de le pousser à vous étrangler, et ce n'est qu'une question de temps avant qu'il remette ça...

Il est plus intéressant de forcer ce genre de personnage à vivre selon ses moyens : poussez-le à acheter des terres et un manoir. Peuplez généreusement ce dernier de PNJ sympathiques. Dotez-le d'un voisin acariâtre (au Moyen Age, les conflits de voisinage se réglaient à grands coups de masse d'armes, rappelez-vous). Usez de machinations pour que la fille d'un riche seigneur tombe amoureuse de lui. Ils se marient, ont beaucoup d'enfants... et effectuent une sortie beaucoup plus digne que la moyenne des aventuriers.

L'existence d'aventuriers "retraités" peut être intéressante pour les PJs novices, ou en cavale. Et puis, en deçà d'un certain niveau de puissance, on peut toujours leur faire reprendre du service. Dans le pire des cas, ils pourront s'intéresser à la politique...

L'idéal est de prendre tout un groupe de PJs et de lui faire subir ce sort après quelques milliers d'heures de jeu : ils sont tous riches, puissants, célèbres ; les plus malins ont peut-être même bonne réputation, l'argent n'ayant pas d'odeur. Il ne vous reste plus qu'à leur attribuer des fiefs/royaumes/empires/planètes voisins, et à ressortir des règles de Diplo ou de wargames.

Vous aurez accompli à l'envers le chemin de MM. Arnesson et Gygax, qui décidèrent un beau jour qu'ils en avaient assez de n'incarner que des stratèges...

Tristan LHOMME



HISTOIRES DE JEUX

1539 : La première loterie en France

En signant à Château-Renard, dans les premiers jours de mai 1539, l'édit qui autorisait l'établissement d'une loterie appelée "blanque", François Ier était loin de se douter que cette nouvelle formule de jeu public allait connaître un succès aussi durable...

L'exemple, comme on s'en doute, venait d'Italie : Venise, Florence et Gênes sont nommément désignées dans le texte de l'édit, qui nous donne force détails sur l'organisation de cette *blanque*. Un "maistre et facteur" de la loterie réunira des "bagues et joyaux d'or et d'argent (...) et autres marchandises, dont il fera monstre publique".

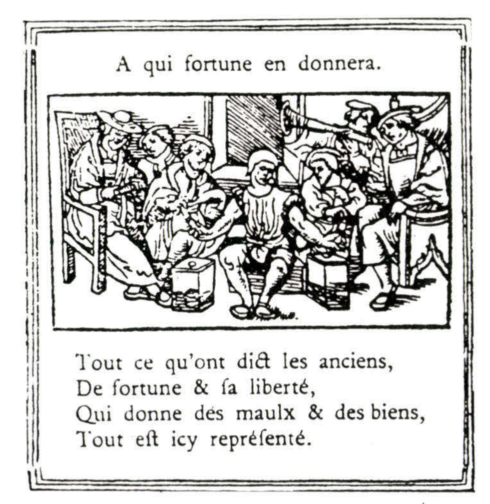
Les joueurs devront lui remettre une "devise" - c'est-à-dire un symbole ou un mot identificateur -, en lui payant 10 sous 6 deniers. Ces devises seront inscrites sur un registre par deux commis, qui délivreront à chacun des joueurs un billet rappelant la sienne, avec le nombre - on ne parle pas encore de "numéro" - sous lequel elle sera enregistrée. C'est Jean Laurent qui obtint la concession de cette première loterie, moyennant le versement de 2 000 livres par an.

Vaisseaux sans gain

Le système fonctionne avec deux boîtes, que l'édit appelle "vaisseaux". Dans l'une on met autant de billets qu'il y a de "devises" enregistrées. On établit par ailleurs d'autres billets pour les lots - non sans y ajouter des billets blancs - et on les place dans une seconde boîte. Les billets gagnants sont les "bénéfices", les autres les "blancs".

Le tirage eut lieu à Paris au cours de l'hiver 1539-1540, peut-être à la Noël. C'est un aveugle qui en fut chargé : c'est lui que l'on voit sur cette gravure, prélevant simultanément dans les deux boîtes les billets identificateurs d'un côté, les "blancs" et les "bénéfices" de l'autre, sous la surveillance de contrôleurs.

Les Pays-Bas semblent avoir été les premiers à pratiquer les loteries publiques. On trouve en effet des "lotterije" organisées dans les villes flamandes (Bruges, Malines, Delft, Louvain, etc.) dès 1460. Les villes francophones de la région (Saint-Omer, Lille n'étaient pas en France) leur emboîtent le pas, se faisant concéder par le duc de Bourgogne - qui est leur suzerain - des autorisations pour des "lotissements".



Le tirage de la première blanque royale, d'après une gravure de l'Hécatomgraphie de Gilles Corrozet (Paris, 1540).

La ventura

Car on ne dit pas encore *loterie* : ce n'est qu'après 1500 que le mot néerlandais sera adapté en français. François Ier, toutefois, lui préfère le terme de "blanque", de l'italien *carta bianca*, ("billet blanc"). C'est aussi la loterie qui nous vaudra le mot *numéro* ("nombre" en italien).

C'est que les villes de l'Italie du nord avaient pris goût, presque au même moment, à la... *ventura :* Modène en 1476, Sienne quelques décennies plus tard. A Gênes, en 1519, et à Venise, en 1522, on parle déjà de *lotto*. Le principe est pourtant le même : des lots, des billets numérotés, des billets blancs (qui ne gagnent rien - nyak, nyak, nyak !) et un tirage à jour fixé. Dès lors, la machine s'emballe : chaque prince, chaque État, chaque ville veut son *lotto* (Italie) ou sa *lotterij* (Pays-Bas). Les pays allemands s'y mettent à leur tour.

L'idée n'est pas loin d'être géniale : chacun y va de son petit écot pour acheter un billet, mais les lots à distribuer sont loin de représenter les montants collectés. Le profit est tel que ce véritable détournement ludique est généralement organisé par la puissance publique : construction d'un pont ou d'une église, réfection d'un bâtiment municipal, renflouement des caisses.

De Tubinge à Vaugelas...

Les États et les cités furent prompts à s'y intéresser. En 1514, un théologien de l'université de Tubinge, en Allemagne, en fit même l'objet d'une dissertation. Pourtant, les Français boudent ce nouveau jeu. Après 1540, l'enthousiasme dut sérieusement retomber puisque, dès 1541, le roi décidait d'abaisser le prix de la concession. En vain, semble-t-il.

On repère bien quelques loteries privées organisées ici et là, mais il faut attendre Louis XIII pour voir à nouveau une "blanque royale", confiée à Vaugelas, illustre grammairien et puriste parmi les puristes. Mais celui-ci ne voulait pas admettre le mot *loterie*, qu'il jugeait trop "nouveau" et qui pourtant commençait à s'imposer à Paris (rappelons qu'il était d'usage courant dans le nord de la France depuis un siècle...).

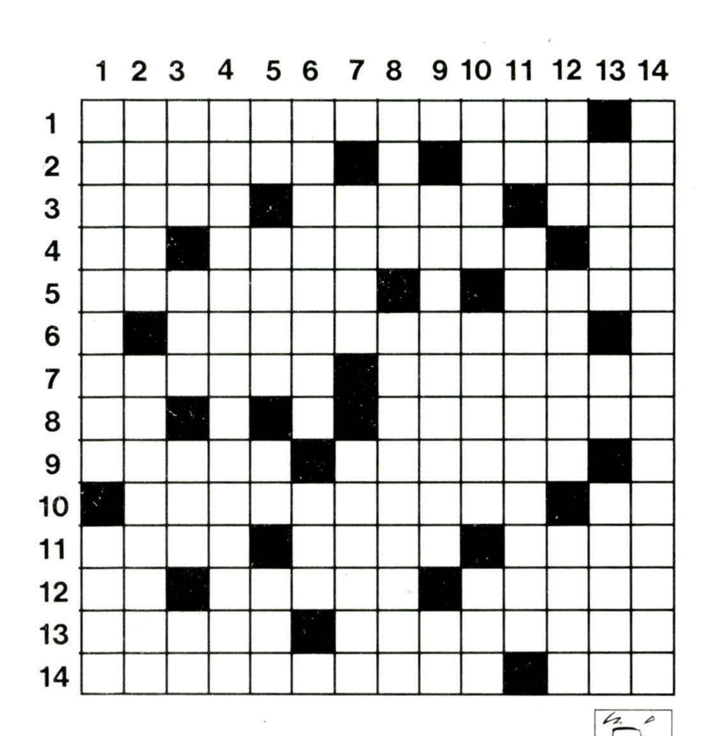
Louis XIV fit grand usage de multiples loteries et, comme il se doit, nombre de princesses de la cour en firent autant, parfois dans des buts charitables. Mais il faut attendre 1757 pour voir une première vraie loterie publique d'État, organisée à l'échelle nationale, au profit de l'École militaire. Loterie ou loto ? Réponse dans un prochain... numéro (où nous retrouverons... Casanova !).

Thierry DEPAULIS



GUIDE DU PETIT FUTÉ
Votre ville mise à nu
GUIDE
LE PETIT FUTÉ
RTL
POUR TOUT SAVOIR SUR VOTRE VILLE.
En vente partout.
Viennent de paraître:
- AMIENS
- AMSTERDAM
- ANVERS
- BIARRITZ
- BORDEAUX
- BREST
- BRUXELLES
- CAEN
- CHARLEROI
- CLERMONT-FD.
- COMPIEGNE
- DIJON
- GRENOBLE
- LE HAVRE
- LIEGE
- LILLE
- LORIENT
- LYON
- MARSEILLE
- METZ
- MONTPELLIER
- MULHOUSE
- NANCY
- NANTES
- NICE
- ORLEANS
- PARIS (Le Petit Malin)
- QUIMPER
- RENNES
- LA ROCHELLE
- ROUEN
- St-ETIENNE
- STRASBOURG
- TOULOUSE
- TOURS

Mots croisés



HORIZONTALEMENT

1. Héroïne pure. **2.** Se lit en famille et dans la presse en plus - Il a trop embrasé et mal étreint. **3.** Un appât pour le maquereau - Sont souples à la maison ou solides en montagne - Sa Croix est près du Compas. **4.** Une tranche de jambon - Peut donc concerner le rapport de plusieurs sommes - Ne sont pas des bâtons de vieillesse. **5.** Limons - Font souvent plusieurs tours de garde. **6.** Vient d'acquérir un droit de réponse. **7.** Rend le col beaucoup plus raide à passer - Oui dire. **8.** Premier lit - Blouse. **9.** Salades de crabes - Mise en plein courant d'air. **10.** Se présente comme un chinois - Pilote de lignes. **11.** Met de l'insistance dans une proposition avancée - Cordons de tirage - Plus empoté qu'un adonis. **12.** Presqu'île - Filtre un peu à travers la jalousie - Déjà mère de famille nombreuse, elle a fini par avoir la vie encore plus dure. **13.** N'a encore aucun jeu - Spécialisé en effets spéciaux. **14.** Remise en état de marche - Demeure.

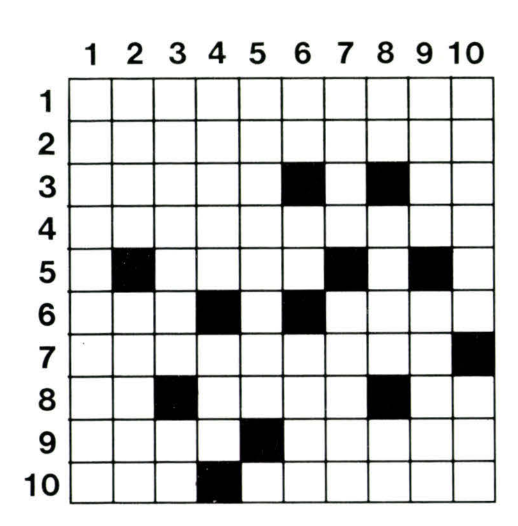
VERTICALEMENT

1. N'est jamais tiré à quatre épingles - Surveille le passage d'un col comme Estérel. **2.** Plat aux herbes sud-américain - Très honnête. **3.** Pour un Turc, il a vécu comme un Pacha - On y admire toujours un Bayard dominateur - N'est jamais triste quand il est en larmes - Frisé, mais pas comme un mouton. **4.** Belle et cultivée dans un salon. **5.** Suite d'accidents - Même les plus petits ne sont pas communs - Différencie le pin du sapin - Impression première. **6.** Fait partie de notre famille à tous - Ré ? Sol ? Si ! **7.** Très rouge et un peu blanche par endroit - Molière et Labiche ont recueilli son héritage. **8.** Un cancer pris à son début - Angoissant à tombeau ouvert. **9.** Se dit des égaux aux réunions de tiercés - Un bon patron s'en préoccupe. **10.** Laisse ignorant - Souffre d'un vice de forme - Conseil d'avocats. **11.** Symbolise un conducteur très moyen - Sifflerais. **12.** Trop savant pour un marché, même pour un marché de Provence - Jouée par intérêt - Point de rencontre. **13.** Permet de constater l'état d'un lieu - Pousse à l'envers - Ceux qui s'en servent ne manquent pas d'air. **14.** Sans se soucier des réserves d'usage.

Jacque LERVILLE

HORIZONTALEMENT

1. Equivalent à bien des lustres. **2.** Elle a sa technique d'arrosage. **3.** Une vraie galère - Abréviation romaine. **4.** Ils font tourner la terre. **5.** On ne peut l'attribuer qu'à un intime. **6.** On pouvait aller dessus et ne pas en revenir - Esprits gnostiques. **7.** Il sort de l'église. **8.** Note - Sigle universitaire - Est adapté. **9.** Guide spirituel - Couvert de plumes, et parfois de goudron. **10.** Direction - Fait donc quitter la neutralité.



VERTICALEMENT

1. Bière de luxe. **2.** Elle amène bien des gouttes - Colle à dessins. **3.** Il se tire à froid - Lopin de terre. **4.** Flanquai la pâtée - Matière donnant lieu à de nombreux cours. **5.** L'eau et le feu, par exemple. **6.** Elles trahissent des Bataves - En latin - Reflète un ciel italien. **7.** Agent de perception - A des rapports avec les chevaux. **8.** Raccourci iranien - Comble pour le boucher ! - Préfixe. **9.** Cours français d'origine belge - Produits congelés. **10.** Il avait le sang chaud - Unité pour la culture.

Solutions page 110

Benjamin HANNUNA



COMMUNIQUÉ

COURIR POUR SAISIR
50, rue Marcel Dassault
92100 Boulogne

MATERIEL DE JEU

Trois types de matériel sont utilisés :

1°) Quatre-vingt-deux **cartes à jouer** de 14 modèles spécifiques différents, distribuées en début de partie à raison de 8 par joueur, le reste formant talon.

2°) Trente-six **jetons de 6 couleurs** permettant d'identifier les joueurs (au nombre de 3 à 7)

3°) Le troisième matériel utilisé est... IMAGINAIRE... !... Il s'agira de "TOTALISATEURS" (appelés COMPTEURS et symbolisés par C^r dans le jeu) censés provenir de "calculettes" fictives.

Chaque joueur disposera ainsi, tout au long de la partie, d'un compteur personnel destiné à calculer progressivement le nombre de points qu'il s'efforcera d'acquérir.

BUT DU JEU

Chaque joueur cherchera à faire progresser au mieux le **contenu de son propre compteur** en **commandant son fonctionnement** le plus judicieusement possible...

Or, les différentes **commandes** habituelles sur une calculette (+, −, ×, /, Remise à zéro) sont précisément représentées par les différents types de cartes du jeu.

Toutefois, chacune de ces commandes ne **deviendra effective** que lors du **dépôt de la carte** correspondante, comme si, à ce moment précis, on enfonçait deux touches de la calculette (+ et 8 pour la carte C^r + 8 par exemple).

Chacun des joueurs **dépose** ainsi sur le tapis à tour de rôle, une carte-commande à la suite de celles déjà posées et en **reprend une au talon** de manière à en posséder toujours huit en main... Il peut préférer "se défausser" en rejetant une carte au rebut.

Si les cartes-commandes ainsi déposées par les **différents** joueurs formaient une suite ou chaîne **unique,** tous les compteurs de tous les joueurs évolueraient de la même façon et ne permettraient pas d'atteindre des totaux différents.

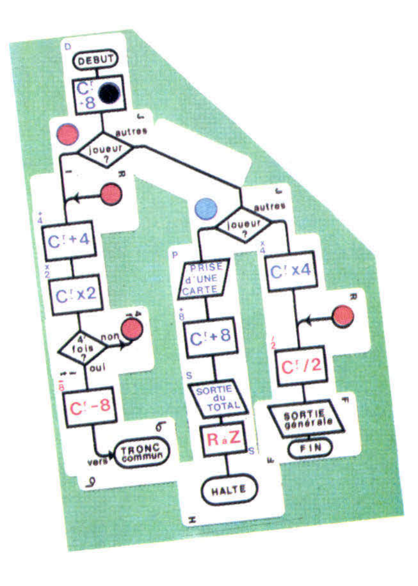
La **principale originalité** d'ALGORILUDE est donc de permettre à chaque joueur de se créer une **"suite de commandes"** personnelles qui n'intéresseront plus que **son seul compteur.**

Cette création est rendue possible par la pose d'une carte spéciale **"d'aiguillage"** ou de bifurcation, qui **ventilera en deux directions** la chaîne des cartes jusqu'alors continue. La chaîne de gauche devra être **personnalisée** par la pose d'un des jetons d'identification de son propriétaire. L'autre chaîne pourra continuer à recevoir des cartes commandant les **autres** compteurs... jusqu'à nouvelle bifurcation.

En plus de l'**isolement du compteur** exposé ci-dessus, les "chaînes personnalisées" permettent des opérations plus complexes et très **"lucratives"** qui ne peuvent être développées dans cette courte présentation.

Rappelons que chaque joueur peut toujours perturber le fonctionnement des autres compteurs en déposant des cartes "maléfiques" (−, /, RàZ).





La fin d'une partie est déclenchée par la pose d'une carte spéciale "FIN" qui permet de **relever,** sur une feuille de décompte, les totaux atteints par les différents compteurs et de déterminer les gagnants.

De nombreuses règles complémentaires et des **pénalités** sont prévues pour **éviter de scléroser** le jeu notamment par des "fins de partie" prématurées.

Le nombre de **variantes tactiques** possibles est ainsi **considérable** et les écarts de points très significatifs (depuis des totaux fortement négatifs jusqu'à des milliers de points positifs).

Il nous paraît maintenant utile de vous révéler que les **symboles** figurant sur les cartes sont ceux utilisés par les informaticiens depuis trente ans et que le **schéma** formé par les différentes suites de cartes s'appelle un **organigramme** ou **algorigramme** avec ses branches, tests, boucles, sorties et renvois...

Ainsi, tout en exerçant vos talents de tacticien et réalisant des parties captivantes, vous aurez découvert et démythifié le raisonnement informatique et l'algorithmique qui le sous-tend... d'où le nom du jeu : ALGORILUDE.

Le coffret du jeu** comporte deux **règles complètes** dont une illustrée et quatre **cartes résumées** mnémoniques. **Il est disponible dans les principaux magasins de jeux...

Ami Lecteur,
Dans le but de vous satisfaire toujours plus et mieux, JEUX & STRATÉGIE vous offre un moyen efficace de faire connaître vos idées, vos projets ou vos propositions.

Vous avez un micro à vendre ?
Annoncez-le dans la rubrique "VENDS"
Vous cherchez des partenaires pour MEGA 1 et MEGA 2 ?

N'hésitez pas à le signaler dans la rubrique "CHERCHE PARTENAIRE", un ami lecteur de votre ville ou de votre département la lira forcément.

Vous organisez un championnat et vous n'avez pas de budget communication ?

Les annonces de JEUX & STRATÉGIE sont là pour vous aider, faites-le savoir dans les "MANIFESTATIONS LOCALES".

VENDS

• Réalise ACCESSOIRES MÉDIÉVAUX et FANTASTIQUES (châteaux, statues, bélier...) pour fig. 25 mm et 16 mm et JOYSTICK MICRO aux formes originales ! Prix raisonnable, contact : GONCALVES, 23 rue de la Mouillelongue, 71200 LE CREUSOT.

• Baston, Ambition, Blood Bowl, Armada, Hitler's war. Les tratèges (électroniques), Détective conseil, 100 F/pièce. Amirauté, Thalassa, Capital power, Go + goban, l'As des as 50 F/pièce. Europe échecs, n° 313, du 331 au 349 et 351 au 366. 15 F/pièce. Échiquier électronique "Léonardo" 2500 F (valeur actuelle 3900 F) et échiquier en pierre (article artisanal) 2000 F. 76 96 46 27 (J-Yves TORZEC).

• Logiciels pour ATARI ST, à prix intéressants. 93 28 00 73 (Jacques).

• MSX disks et cartouches + moniteur couleur + 55 jeux et utilitaires originaux + 2 joysticks + 20 livres et revues + sacoche de transport, 4500 F à débattre + jeux, wargames et livres dont vous êtes le héros, liste sur demande. 48 22 16 43 (Anthony).

• Nombreux jeux pour Apple IIc. 22 42 11 43

• APPLE IIc + moniteur monochrome + souris + joysticks + 15 logiciels + 20 disquettes vierges : 5000 F. APPLEWORKS : 500 F. ATARI 520 ST + lecteur DF cumana + logiciels (Dungeon Master + Gauntlet + Carrier Command) + souris + 2 joysticks : 4000 F. Manuel AD&D (guide du Maître, 2 manuels des joueurs, Monster Manual 1 et 2, Fiend Folio, Unearthed Arcana) : 90 F chaque. D&D boîte de base et expert : 100 F chacune. Appel de Cthulhu (boîte de règles + supplément + fragment d'épouvante + écran du Maître) : 300 F. Campagne Les Masques de Nyarlathotep : 120 F. 45 67 60 41 (Timothée).

ACHETE

• Recherche traduction des règles de jeu de Warhammer 40000. Frédéric ETIENNE - 14 rue Jules Guesde - 94240 L'HAY-LES- ROSES.

ECHANGE

• Stormbringer + Chants des Enfers + Démons & Magie + écran contre appel de Cthulhu ou JRTM. Anthony RAGONNET - NAVENNE - 70000 VESOUL - 84 75 74 87.

CHERCHE PARTENAIRE(S)

• J'aimerais correspondre avec des garçons ou des filles qui auraient entre 10 et 14 ans et qui voudraient échanger des timbres. Olivier DEMERS - 32, rue du Cran - Loretteville - Québec - CANADA.

DIVERS

• Comment accéder au quatrième niveau de Forgotten Worlds sur ATARI ST ? Après avoir tué le War God, le jeu se bloque ; comment faire ? Sylvain ROUSSEAU - 29, rue Hoche - 78800 HOUILLES.

SHOPPING

Jeux de lettres

METTEZ-Y L'ACCENT...



Nous avons vu récemment les problèmes que pouvaient engendrer l'accent circonflexe ou le tréma ; mais il n'est pas toujours plus facile de placer des accents graves ou aigus : saurez-vous accentuer correctement les mots que voici ? (S'il y a lieu...)

1 R E C E L E R
2 A L L E G E M E N T
3 A V E N E M E N T
4 E V E N E M E N T
5 E G R E N E R
6 L I S E R E
7 P E L E R I N A G E
8 A L L E G R E M E N T
9 R E F R E N E R
10 S E C R E T I O N
11 A S S E N E R
12 E M B L E M E

LE POINT COMMUN



Trouvez pour chaque liste le point commun aux mots qui la composent.

1 CHAR - REBUS - BONTE - FRITE - PANIER

2 CHUTES - LOTUS - DEBATERONT - YEN

3 ANS - SUITE - CISTE - UNE

Jarnac!

LA FILIERE



A partir du mot de 3 lettres placé sur la grille, NUE, essayez de trouver la filière qui conduit à un mot de 9 lettres, en ajoutant successivement chacune des 6 lettres du tapis : d'abord A, puis R, etc. (les conjugaisons ne sont pas admises).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	N	U	E						
A									
R									
B									
G									
I									
M									

LES SOLITAIRES



Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de 9 lettres. Saurez-vous trouver ces sept "solitaires" ? (Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas possible de transformer un mot en son féminin ou son pluriel, ni un participe passé en son infinitif.)

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	A	L	T	A	I	Q	U	E	
?	T	R	U	E	L	L	E	E	
?	R	I	G	O	L	A	G	E	
?	T	E	L	E	X	A	N	T	
?	P	O	S	S	E	D	E	R	
?	T	U	R	D	I	D	E	S	
?	E	P	H	E	L	I	D	E	

LE COUP DE JARNAC!



Votre adversaire passe, avec la grille ci-dessous : or, il y a dix-huit possibilités différentes de lui infliger un "coup de Jarnac!", en ajoutant une ou plusieurs lettres de son tapis à l'un des mots de la grille. Combien en voyez-vous ? (On peut changer l'ordre des lettres.)

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	Q	U	O	L	I	B	E	T	
B	D	E	C	L	O	R	E		
	R	I	G	O	L	E			
I	C	I	N	E	M	A			
	O	B	L	A	T				
U	A	C	T	E	E				
	R	O	M						

Solutions page 110

Benjamin HANNUNA

CASSE-TÊTE

Réduire à zéro !



Réduisez des nombres à zéro en n'utilisant à chaque étape que deux chiffres et un des signes opératoires traditionnels (+ — x :) ; si le nombre d'étapes était illimité, on pourrait déduire 99 à chaque coup et on finirait bien par y arriver !
Donc, pour donner du sel à l'affaire, nous allons limiter le nombre d'étapes :

a) réduisez 987 654 à zéro, en 5 étapes
b) réduisez 856 147 à zéro, en 4 étapes
c) réduisez 439 319 à zéro, en 3 étapes

Code de fête



Si **"I M V A P M X K E C Q A N"** signifie "JOYEUSES FETES", que veut dire **"O Y O H A F K C P B Y A A V O Q !"** écrit dans le même code ?



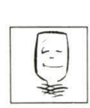
Loto magique

Parfois certaines personnes manquent d'imagination quand elles offrent des jeux de société ; ainsi, après avoir déballé notre troisième loto, nous avons cherché un moyen de renouveler le jeu...
Plutôt que de remplir les cartons de façon conventionnelle, nous nous efforçons de les transformer en carrés magiques. C'est-à-dire que nous plaçons des jetons sur les cases vides afin de former un carré où la somme des nombres sur chaque colonne, chaque rangée et chacune des deux grandes diagonales soit la même. Où faut-il placer les jetons ?

17		20	
	18	16	
10			24
	25	11	

12
13
14
15
19
21
22
23

Chocolats



Comment faut-il diviser la plaquette de chocolat pour que chacun des 4 enfants ait six carrés différents - mais faites en sorte que ces six carrés viennent en un seul tenant, c'est plus amusant !

●	+	△	○	*	*
●	●	+	⧅	●	⧅
⧅	⧅	△	○	*	+
+	○	△	*	○	△

Solutions page 110

Bernard MYERS

Page 8

Flipper de Poche : 1-7-12-12-25 ou 2-12-12-12-19 ou 7-7-12-12-19

Sortie de Vacances : - NON (je suis l'oncle d'Arnaud, pas celui de son père) - 32 personnes - 51 F de monnaie (28 F pour un adulte et 21 F pour un enfant)

Addition défectueuse
+ 13 à chaque terme, soit : 623 + 455 + 391 = 1469

Page 30

Mots aiphabétiques
Le mot à trouver a ses cinq lettres différentes et a une seule lettre commune avec chaque mot de la liste. Les lettres qui se retrouvent deux fois dans la liste n'appartiennent donc pas au mot à trouver. La liste se réduit alors à :
1ère lettre dans F C
2ème lettre dans P H
3ème lettre dans G I
4ème lettre dans B O D
5ème lettre dans U T
Compte tenu du respect de l'ordre alphabétique, le G, qui précède P et H, est à éliminer pour la 3ème lettre. Pour la même raison B et D s'éliminent pour la 4ème lettre. Aucun mot ne commençant par FH, FP ou CP, les seules possibilités restantes sont CHIOU et CHIOT et, de ces deux possibilités, seul le mot CHIOT appartient au vocabulaire français.

Mots anti-alphabétiques
Pour les mêmes raisons que dans le jeu précédent, les lettres utilisées plusieurs fois dans la liste n'appartiennent pas au mot à trouver, ce qui réduit la liste à :
1ère lettre dans S T
2ème lettre dans B R
3ème lettre dans O U
4ème lettre dans V N
5ème lettre dans C M P
Compte tenu du respect de l'ordre alphabétique, B s'élimine pour la 2ème lettre, U pour la 3ème, et donc V pour la 4ème, puis P pour la 5ème lettre. Les seules possibilités restantes sont alors SRONC, SRONM, TRONC et TRONM, et de ces quatre possibilités, seul le mot TRONC appartient à notre vocabulaire.

Des Nombres et des Lettres
820800 n'est divisible ni par 21, ni par 22, ni par 23, ni par 26. En revanche, il est divisible par 19, correspondant à la lettre S. Si S n'appartient pas aux deux dernières lettres, les deux dernières, consécutives d'après l'énoncé ont pour rangs 24 et 25 et le produit des trois autres est :

$$\frac{820800}{19 \times 24 \times 25} = 72$$

Les deux premières lettres sont consécutives. Les seules possibilités numériques sont alors :
2-3-12-19-24-25, correspondant à B C L S X Y (impossible) ;
3-4-6-19-24-25, correspondant à C D F S X Y (impossible).
La lettre S est donc l'une des deux dernières, c'est-à-dire ST (produit 380) ou RS (produit 342).
En fonction des deux premières lettres consécutives dont on connaît le produit et des deux dernières, on détermine le produit des deux autres lettres.

	Dernières lettres ST : produit 380	Dernières lettres RS : produit 342
Premières lettres	Produit des lettres intermédiaires	
AB : produit 2	1080*	1200*
BC : produit 6	360	400*
CD : produit 12	180	200
DE : produit 20	108	120
EF : produit 30	72	80
HI : produit 72	30*	33,3*

Le produit des lettres intermédiaires est compris entre le produit des deux premières lettres et le produit des deux lettres finales, ce qui permet d'éliminer les cas marqués d'un astérisque. D'autre part, aucun mot ne commençant ni par BC, ni par CD, le mot à chercher commence par DE ou EF. Compte tenu du produit des lettres intermédiaires, les seules possibilités restantes sont :
DEFRST-DEILST-DEHORS
DEJLRS-EFHIST-EFHJRS
De ces possibilités, seul DEHORS appartient à notre vocabulaire.

Page 33

Les Jarnamax
PASCALIEN-PLAISANCE
ANAPLASIE-PLANAIRES
PALATINES-PLAISANTE-NEPALAISE,
LACTIFERE-CAFETERIA
INTERFACE-ACETIFIER-CAFETIERE-RECREATIF
CAFETIERS

Les Anaphrases
VOITURES-VIRTUOSE,
ISOLERA-SOLAIRE,
DEMEURES-DEMESURE,
STIMULE-ULTIMES,
ALBANAIS-BANALISA

Les Mots cassés
RARE+EXIT=EXTRAIRE,
TINS+WATT=TWISTANT,
ROBE+PILE=PERIBOLE,
MOLY+OSES=LYSOSOME

Le Mot Clé
CHOYANT (TACHYON) - ULMACEE (MACULEE) - CETERAC (ACCRETE) - INCUBER (BRUCINE) - TRICEPS (SCRIPTE) - TRINITE (NITRITE) - SURJETE (JETEURS) - Le mot clé était donc TUCISTE.

Nombres croisés
Hor. : 911-41-20-21689-40320-90-89. **Vert. :** 94249-11100-63-2828-90909

Page 37

Dorothée et Théodore
Les lettres indiquées en gras représentent les quatre lettres consécutives choisies à l'issue de chaque coup pour être inversées et conduire à la configuration suivante.
Départ D**OROT**HÉE
1er coup : **DꞱOЯ**OHÉE
2ème coup : R**OTᗡO**HÉE
3ème coup : **RODꞱ**OHÉE
4ème coup : TᗡO**ЯOHÉ**E
5ème coup : T**ᗡOƎH**ORE
6ème coup : THÉODORE

Autoréférence - Une solution possible : "A l'intérieur de ce cadre, on trouve trois fois la lettre Q, six fois la lettre U, onze fois la lettre A, vingt et une fois la lettre T, quatorze fois la lettre R, vingt-quatre fois la lettre E".

Le Tableau de Mendeleïev
Il y a 4 mots commençant par C. Les lettres initiales C occupent donc les 4 premières colonnes, de sorte que le C de NICKEL ne peut occuper que la 5ème ou la 6ème colonne, et le I de NICKEL la 4ème ou la 5ème. Il y a 4 mots qui se terminent par IUM ou YUM. Les I et Y occuperont donc les colonnes 4,5,6 et 7. Comme le I de NICKEL occupe déjà la 4ème ou la 5ème, le Y de BARYUM sera placé dans la même colonne que le I de NICKEL. Avec le I de NICKEL et ceux des mots en IUM, les 4 colonnes 4,5,6 et 7 sont saturées en I, de sorte que le I de CUIVRE ne peut être qu'en 3ème colonne et CUIVRE commence à la 1ère colonne. Le reste est assez facile. Dans le cas 1, on s'aperçoit que pour ARGENT, il n'y a qu'une place possible (A en 1ère colonne) et dans

le cas 2, deux places (A en 1ère ou 2ème colonne), etc. De fil en aiguille, on arrive à la solution unique et après rétablissement de l'ordre alphabétique, on aboutit à la grille ci-dessous.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	R	G	E	N	T			
	B	A	R	Y	U	M		
			C	E	S	I	U	M
	C	H	L	O	R	E		
		C	O	B	A	L	T	
C	U	I	V	R	E			
H	E	L	I	U	M			
			N	I	C	K	E	L
		O	S	M	I	U	M	

Pages 41

Bridge

1. Vous fournissez la Dame de ♥ du mort, qui fait la levée. La carte d'Est vous montre que les ♥ adverses sont répartis 5-3. Avec 8 levées en tête, il vous est possible de trouver une 9ème en tentant la double impasse à ♣, c'est-à-dire avec 3 chances sur 4 en votre faveur. Mais au bridge, ce sont souvent les petites chances supplémentaires qui font la différence. Rien ne presse. Avant de vous précipiter sur les ♣, encaissez l'As de ♦ ou, mieux encore, rentrez en main pour jouer petit ♦ vers le mort, dans le but de fournir l'As. Si un honneur tombe, vous rejouez ♦ et vos 9 levées sont là : ce qui était le cas sur la donne. Sinon, vous aurez toujours le temps de faire la double impasse à ♣.

2. Pour commencer, fournissez un petit ♥ du mort, car si vous plongez de l'As, vous ne saurez pas quoi défausser ! Vous coupez l'entame ; à première vue la situation n'est pas brillante, mais vous savez, après l'ouverture d'Ouest, qu'il possède l'As de ♣. Vous jouez donc à la 2ème levée un petit ♣ sous votre Dame. Si Ouest fournit l'As, vous aurez deux défausses : une sur le Roi de ♣ et l'autre sur l'As de ♥, pour vos deux ♦ perdants. S'il fournit petit, placez le Roi du mort, et maintenant encaissez l'As de ♥, sur lequel vous vous débarrasserez de la Dame de ♣. Ensuite, pas question de toucher aux atouts, vous jouez As-Roi de ♦ et ♦. Si les ♦ adverses ne sont pas répartis 5-1, votre chelem est sur table, il vous suffira de couper le dernier ♦ perdant avec la Dame de ♠. Ce chelem qui, à première vue, paraissait extrêmement aléatoire, était en réalité excellent après l'ouverture d'Ouest.

Pages 42-43

Échecs

1. 1...g5+! 2.Rg4 Fe2 mat. (Gligoric-Kérès 1965)

2. 1.Cg5! Df4 (il est impératif de défendre f7 sous peine de mat) 2.g3! Df5 3.Fd3! Abandon. La dame noire ne peut plus assurer la défense de f7 et la tentative 3...Cc6 est réfutée par 4.De8+ puis 5.Fxf5, alors que 3...Fe4 se voit répondre tout simplement 4.Fxe4. (Kérès-Malich 1962)

3. 1.Th8+!! Rxh8 (ainsi le roi noir est-il forcé de venir sur une case noire, donnant du grain à moudre au fou) 2.Fxg7+ Abandon. Il suit 3.Dxd5. (Kérès-Jansa 1970)

4. 1...Dxd4!! 2.Txd4 Tc1+ 3.Dg1 (forcé) Txg1+ 4.Rxg1 Fc5! (la pointe) 5.Abandon. La tour, clouée, est perdue. (Teschner-Kérès 1960)

5. 1.Dxd7+!! Txd7 (1...Rb8 2.Dxd8+ etc.) 2.Te8+ Td8 3.Txd8 mat. (Kérès-Alekhine 1937)

6. 1.Dc1+! g5 2.Dc7! Abandon. Il n'y a pas de défense satisfaisante contre les deux menaces 3.Dg7 mat et 3.Dh7 mat. (Kérès-Smyslov 1939)

7. 1...Txc1!! 2.h3 (la tour n'est prenable ni par la dame à cause du mat en g2, ni par la tour à cause de 2...Cf3+ puis 3...Cxd2) Dg3? et Kérès l'emporta (25 coups plus tard) malgré cette imprécision à laquelle il fallait préférer 2...Cf3+! qui mettait fin aux dernières illusions des blancs. (Euwe- Kérès 1948)

8. 1.Txg7+!! Fxg7 2.Dg4! et les blancs gagnèrent la dame adverse à cause des menaces simultanées 3.Dxg7 mat et 3.Ch6+ suivi de 4.Dxd7. (Kérès-Gligoric 1959)

9. Le naïf 1.Txa6 se heurte à 1...Tc5! et il n'y a pas moyen de défendre le pion c3, alors que 1.Fxa6? s'avère pire puisqu'après 1...Ta1+ 2.Ff1 Fc2! les blancs ne pourraient éviter la perte du fou résultant du coup Fd3. Un petit préliminaire est nécessaire : 1.Tb6!! Fc2 (ou toute autre fuite) 2.Txa6 Tc5 3.Ta3! et, après cette pointe, on comprend mieux l'idée du premier coup. (Kérès-Geller 1952)

10. 1.Txg7!! Rxg7 2.Df6+ Rf8 (après 2...Rg8 les blancs continuent par 3.Dxh6! avec la menace 4.Fh7+ Rh8 5.Fg6+ Rg8 6.Dh7+ Rf8 7.Dxf7 mat, que les noirs ne peuvent parer convenablement : par exemple, si 3...f5 alors 4.exf6 etc.) 3.Fg6! Abandon. Car 3...Te7 permet 4.Dh8 mat. (Kérès-Szabo 1955)

11. 1...Dh6+! (avec un oeil sur la Td6) 2.Rg1 (la fuite en g2 autorise 2...Cf4+ suivi de 3...Dxd6) Cd4!! 3.Txh6 Cxf3+ 4.Rf2 gxh6 et les noirs gagnèrent facilement. (Tal-Kérès 1962)

12. 1.Ce7+! Rf7 (1...Fxe7 2.Dxe6+) 2.Cc6+! Rg8 (2...Fe7? 3.Txe7+!) 3.Cd8! (fin du carrousel) Dxd8 4.Dxe6+ Rh8 5.Df7 Abandon. (Kérès-Tarnowsky 1952)

13. 1...Txf4!! 2.gxf4 Tg8+! 3.Rf3 (3.Rf1 est réfuté par 3...Tg1+, et 3.Rh1 par 3...Ff5!! 4.De1 Fe4+!! 5.Dxe4 Tg1 mat) Fg4+! 4.Abandon. Sans jouer 4.Re4 Te8+! 5.Rd3 Ff5 mat, ni 5.Rd5 Ff3+ 6.De4 Fxe4 mat, ni même 4.Rg3+ Ff5+ 5.Rf3 Fxb1. (Euwe-Kérès 1940)

14. 1.Fe4! g6 (1...h6 ne vaut pas mieux à cause de 2.Dg6) 2.Fxg6!! hxg6 3.Dxg6+ Rh8 (3...Fg7 4.Ce7+! Rh8 5.Dh5+ Fh6 6.Dxh6 mat) 4.Dh6+ Rg8 5.Ce7+!! Fxe7 (5...Rf7 6.Dg6 mat) 6.Dg6+ Rh8 7.Txe7!! Dxe7 8.Fxd4+ Tf6 9.Fxf6+ Abandon. (Kérès-Böök 1937)

Page 45

Scrabble

Le solitaire : EVIDOI(R) - **Le deuxième coup :** 1. HANDBALL (6E) 68, HASTE (10F) 29, AHAN (I2) 27 - 2. THANES (I2) 36 - 3. YAKUSA (10D) 55, DAYAKS (6H) 45 - 4. TALONNE (I3) 80, ENVOLANT (4F) 72 - 5. CODETENU (3C) 76, CONDUITE (5C) 72 - 6. FERLA (I5) 25, FABLIER (5D) 24 - 7. GRACIOSO (7C) 65, COGERAIS (3E) 64 - 8. MEHARIS (3G) 34, SAPHIR (10H) 28 - 9. RECHAUD (2B) 92, ECHAUDER (3C ou 3H) 84 - 10. DISG(R)ACE (8D) 63, ASCIDIE (5E) 40.

Page 46

Dames

1 : 1. 27-22 (18x27) 2. 32x21 (16x27) 3. 33-29 (24x33) 4. 38x7 (1x12) 5. 43-38 (6-11) 6. 37-32 (27-31) a) 7. 26x37 (B+1) (Korenewski-Leloup)
a) 6. ...(11-16) 7. 32x21 (16x27) 8. 41-36 (19-23) 9. 42- 37 (23-28) 10. 38-33 (28-32) 11. 37x28 (B+1)

2 : 1. 26-21 (17x26) 2. 28x17 (12x21) 3. 31x24 (20x29) 4. 34x23 (B+) (Eiger-Vidal)

3 : 1. ...(17-21) 2. 27-22 a) (24-29) 3. 34x23 b) (19x17) (N+1)
a) 2. 37-32 (24-29) 3. 34x23 [3. 33x24 (19x30) 4. 35x24 (14-20) 5. 25x14 (9x49) (N+)] 3. ...(19x37) 4. 42x31 (26x37) (N+)
b) 3. 33x24 (19x30) 4. 35x24 (14-20) 5. 25x14 (9x49) (N+) (Swaertvaeger-Gerscht)

4 : 1. ...(23-29)! 2. 33-28 a)b) (29-33) 3. 37-32 (33x22) (N+1)
a) 2. 42-38 (29-34)! 3. 30-25 (7-12) 4. 39x30 (21-27) 5. 31x22 (17x50) (N+) b) 2. 43-

38 (29-34) etc. (N+1) (Savaric-Beyaert)

5 : 1. ...(5-10) 2. 36-31 a) (23-29) 3. 34x12 (25x34) 4. 40x29 (21-26) 5. 12x21 (16x47) (N+)
a) 2. 37-31 (23-29) 3. 34x12 (25x34) 4. 40x29 (21-26) 5. 12x21 (26x48) (N+) (Libouroux-Roozenburg)

6 : 1. ...(24-29) 2. 33x24 (19x30) 3. 35x24 (14-20) 4. 25x14 (9x40) 5. 31-27 a) (4-9) 6. 36-31 (15-20) 7. 41-36 (40-45) (N+1)
a) le pion 40 est inattaquable. Sur 5. 50-45 (15-20) 6. 45x34 (23-28) 7. 32x23 (18x40) (N+1) (Ciroldi - Raoul Delhom)

7 : 1. ...(14-20)! 2. 25x14 (4-10)! 3. 14x5 (23-28)! 4. 5x32 (22-27)! 5. 31x22 (18x47) (N+) (Franck Delhom - Roozenburg)

8 : 1. 45-40 (15-20) a)b)c) 2. 25x14 (9x20) 3. 39-34 (29-33) 4. 38x29 (24x33) 5. 49-44 (2-8) 6. 48-42 (8-13) 7. 43-39 (13-18) 8. 39x28 (18-22) 9. 28-23 (B+1)
a) 1. ...(12-18) 2. 26-21 (17x26) 3. 36-31 (26x37) 4. 38- 32 (37x28) 5. 39-33 (28x39) 6. 43x1 (B+)
b) 1. ...(9-13) 2. 39-34 (13-18) 3. 34x23 (18x29) 4. 43-39 (2-8) [4. ...(12-18) 5. 26-21 (17x26) 6. 36-31 (26x37) 7. 48-42 (37x48) 8. 39-34 (48x30) 10. 25x1 (B+)] 5. 39-34 (8- 13) 6. 34x23 (13-18) 7. 49-43 (18x29) 8. 43-39 (3-8) 9. 39-34 (8-13) 10. 34x23 (13-18) 11. 25-20! (18x29) 12. 20- 14 (24-30) 13. 14-9.
c) 1. ...(2-8) 2. 39-34 (8-13) 3. 34x23 (13-18) 4. 25-20 (18x29) 5. 38-33 (29x38) 6. 20x29 suivi de 7. 43x32 (B+1) (Guinard-Zeh)

9 : 1. 43-39!! (28x44) a) 2. 1-6 (44-49) 3. 1-22! (35-40) 4. 34x45 (49-35) 5. 16-2! (35-49) 6. 45-40! (49x35) 7. 22-13 (35x8) 8. 2x35 (B+)
a) 1. ...(28x50) 2. 1-6 (50-45) 3. 6-1 (B+) (Agafonof - Gerscht)

Page 47

Backgammon

1 - Plutôt que de sortir le 5 et de jouer B4B3 sans réfléchir, dégager le point 6 avec B6B1-B6B5. L'adversaire étant en retard à la course, vous avez intérêt à le laisser sortir derrière vos pions, pour ne pas risquer de laisser un shot plus tard.

2 - Jouez B6B2*-B4B2. Vous comblez le trou le plus dangereux, tout en commençant à dégager la case 6. Si Noir ne fait pas un 6 tout de suite, vous êtes pratiquement tiré d'affaire.

Page 48

Tarot

1 - Le Bon est un joueur classique et entame du 2 de♥ dans sa longue. La Brute entame atout lorsqu'il ne voit rien d'évident à jouer. Quant au Truand, il aime transférer l'initiative en donnant un renseignement (Ex).

2 - Le Bon connaît bien ce type de main et cherche d'emblée la coupe à♠. La Brute rêve d'un carnage et entame atout sans hésiter. Le Truand est plus circonspect. Le 10 de ♣ tente de mettre Sud en main afin de voir venir.

3 - Le Bon coupe du 20, car son devoir est d'émettre un signal de détresse. La Brute coupe du Petit ; ça passe ou ça casse. Le Truand coupe du 15, afin de ne pas alerter le preneur et de valoriser le 20.

4 - Le Bon adopte une attitude attentiste en entamant du 3 de♦. La Brute ne connaît aucun préjugé et joue toujours sa main (7 de ♠). L'anticipation de la tenue à ♠ incite le Truand à jouer atout.

5 - Le Bon voit son salut dans l'uppercut du 20 d'atout. La Brute se sent mal à l'aise et cherche désespérément la coupe à♦. Le Truand conserve sa reprise de main à l'atout et tente d'ouvrir la coupe à♣.

6 - Afin de valoriser ses tarots, le Bon trompe le preneur en lui offrant le Cavalier. La Brute ne fait pas de cadeau et joue le 2 de♥. Le Truand, par contre, n'hésite pas à induire franchement le déclarant en erreur en fournissant le Roi.

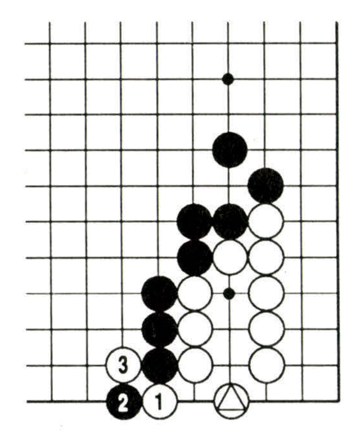
7 - Le Bon est conscient de détenir la main forte et impose au flanc sa longue à♠. La Brute, pensant tenir toutes les couleurs, cherche à éliminer ses♣. Le Truand contre-attaque du 4 d'atout en "deux pour un".

8 - Fidèle à ses conceptions, le Bon sélectionne le coup de sécurité du 21. La Brute tient à faire jouer sa main et cherche la coupe à♣. Un souci de promotion conduit le Truand à entamer du Valet de♦.

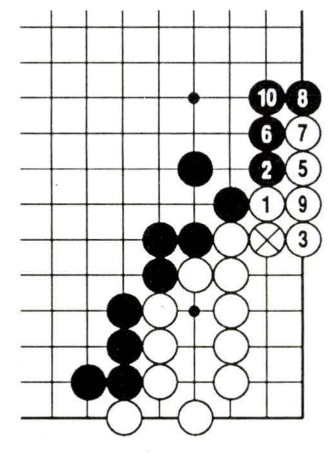
Page 49

Go

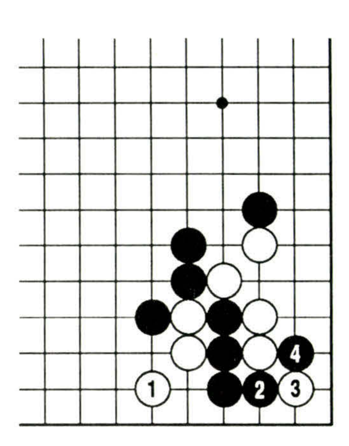
1. Si le noir répond en 2, le blanc coupe en 3 et il y a *ko*, à cause de la présence de △.



2. Si le blanc joue 1, il termine en *gote*. Par la suite, il lui reste le *yose* 5-10, ce qui est localement meilleur que de jouer ⊗ suivi de 9, mais la perte immédiate de l'initiative est plus importante.



3. Si le blanc joue 1, le noir peut répondre en 2 suivi de 4, ce qui amène des complications dans le coin. Normalement 1 est joué pour empêcher le noir d'avoir un *shibori* parfait (avec 23 et 25 de la partie). Zhang juge préférable d'éviter les complications du coin ; après 27, il a l'initiative.



Page 50

Othello

1. * F8, qui retourne F6, menace à la fois le coin A1 et le coin A8. Si Blanc répond G7, Noir A8 et si Blanc G8, Noir A1.
* Les autres coups ne marchent pas : si Noir joue l'un des deux coups A4 ou A5, Blanc répond l'autre. De même avec H4 et H6. Si Noir joue F2 ou G8, Blanc répond E1.

2. * E3 retourne C3 et D4, que Blanc ne peut simultanément retourner, et assure donc à Noir la prise du coin A1.
* Sur les autres coups, Blanc a une réponse satisfaisante : 1:H4, 2:E3 ; 1:H6, 2:G5 ; 1:G7, 2:H8 ; 1:G5, 2:G7 ; 1:G3, 2:G5 ; 1:F3, 2:F2 et 1:B1, 2:E3.

3. * F2! Blanc est alors privé d'accès à B6 et doit donner un coin : si 2:D1 ou B2, 3:A1 ; si 2:G2 ou H2, 3:H1 ; si 2:B7 ou B8, 3:A8 ; si 2:G7, 3:H8.
* Si Noir joue 1:D1, Blanc répond G1 et si Noir joue 1 ailleurs, Blanc B6 ou F2.

SHOPPING

Page 51

L'Ascenseur

a) Avec le R de♠, vous avez environ 40% de chances de gagner le pli ; mais le barème fait qu'avec 40%, il est équivalent à long terme de demander 0 ou 1 : faites ce que vous voulez...

b) Le V de♥ devrait faire un pli ; l'As de♠ est en revanche moins sûr, et le 5 de♠ protège d'un pli indésirable. Demandez prudemment 1 pli.

c) Le 2 de♥ devrait faire un pli, sauf si l'on joue atout prématurément. Le R de♣ a environ une chance sur deux de "passer", et la structure des ♠ donne beaucoup de flexibilité : demandez 2 plis.

d) Il est probable que le joueur précédent a un atout : demandez 0.

Page 52

Du Coq à l'Ane

CEP-SEP-SEC-BEC-BEE-BLE-ILE-ILS-IFS
OHM-OHE-OIE-FIE-FIL
CLE-BLE-BEE-BEL-BOL-SOL
EMU-ELU-PLU-PIU-PIE-OIE-OSE-OSA
KHI-KSI-PSI-PST-OST-OSA-OTA-ETA

Mini-tirages

TOCADE-ICELUI-MORGON
DUELLE-SUCRIN-LUGERS-OCTIDI-ERBINE-OUREBI-ACARUS

Nombres croisés

Hor. : 14196-2197-18644-47958-73. **Vert. :** 12144-4187-1969-97457-483

Page 94

La Grille record

Hor. : CAPELAT-APANAGE-MUTAMES-BRIMENT-RENONCE-AMEUTER-METRERA-ENTERAI-STERAIS
Vert. : CAMBRAMES-APUREMENT-PATINETTE ENAMOURER-LAMENTERA-AGENCERAI-TESTERAIS

La Grille mystérieuse

BRICOLE-OCARINA-ADIANTE-TRUCIDE-ECORCAS-PLANETE

Agiter le Tirage

PETUNIAS-EPUISANT, AMIRAUTE-MATERIAU, STAMINAL-TALISMAN, BASCULER-CURABLES, PRECAIRE-RAPIECER

Page 100

Mots croisés



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	B	L	A	N	C	H	E	N	E	I	G	E		I
2	I	L	L	I	C	O		O		N	E	R	O	N
3	G	A	I	N		M	U	L	E	S		S	U	D
4	O	N		O	N	I	R	I	Q	U	E		I	I
5	R	O	G	N	O	N	S		U		C	L	E	S
6	N		A	D	M	I	S	S	I	B	L	E		C
7	E	M	P	E	S	E		E	P	O	U	S	E	R
8	A	A		L		N		P	O	S	S	E	D	E
9	U	L	V	E	S		P	U	L	S	E	E		T
10		P	I	N	A	I	L	L	E	U	R		T	E
11	D	O	N	C		L	A	C	S		A	R	U	M
12	I	L		L	U	E	U	R		N	I	O	B	E
13	O	I	S	O	N		T	A	L	I	S	M	A	N
14	R	E	S	S	E	M	E	L	E	E		E	S	T

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	S	U	S	P	E	N	S	I	O	N
2	A	R	T	I	L	L	E	R	I	E
3	R	E	A	L	E		N		S	S
4	C	E	R	A	M	I	S	T	E	S
5	O		T	I	E	N		R		U
6	P	R	E		N		E	O	N	S
7	H	E	R	E	T	I	Q	U	E	
8	A	B		A	S	S	U		V	A
9	G	U	R	U		E	I	D	E	R
10	E	S	E		I	O	N	I	S	E

L'Escamot

ETA-ATRE-AORTE-RADOTE-TORSADE-MOTARDES-DERMATOSE-DEMOCRATES-DECOMPTERAS

Page 104

Mettez-y l'Accent...

receler-allégement-avènement -événement ou évènement-égrener-liséré-pèlerinage-allègrement ou allégrement-refréner ou réfréner-sécrétion- assener-emblème

Le Point commun

1 - On remplace une lettre par Z sans changer l'ordre : CZAR ; ZEBUS ; BONZE ; FRITZ ; PANZER

2 - Ce sont les anagrammes de noms de maréchaux d'Empire : SUCHET ; SOULT ; BERNADOTTE ; NEY

3 - On peut ajouter JE devant : JEANS ; JESUITE ; JECISTE ; JEUNE

La Filière : NUE-AUNE-URANE-RUBANE-BUGRANE-BAIGNEUR MAUGREBIN

Les Solitaires :

ALIQUANTE-PELLETEUR AGROLOGIE-EXALTANTE-DESESPOIR-DISTORDUE-BEDEPHILE

Le coup de Jarnac! :

BILBOQUET-OBLIQUITE-BOTULIQUE-DECLOUER-EDULCORE-DEBOUCLER ULCEROIDE-BIERGOL-OBLIGER-ORGUEIL-OLIGURIE-ACUMINE-AMINCIE-BIACUMINE-BOBTAIL-CETEAU-BROUM-ROUMI

Page 105

Réduire à Zéro !

Il existe souvent des solutions alternatives à celles données ici.

a) 987654:97-84:99-4-98=0
b) 856147-19:98:96-91=0
c) 439319:79:83-67=0

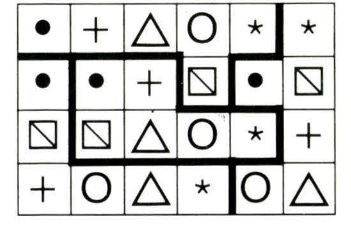
Loto magique

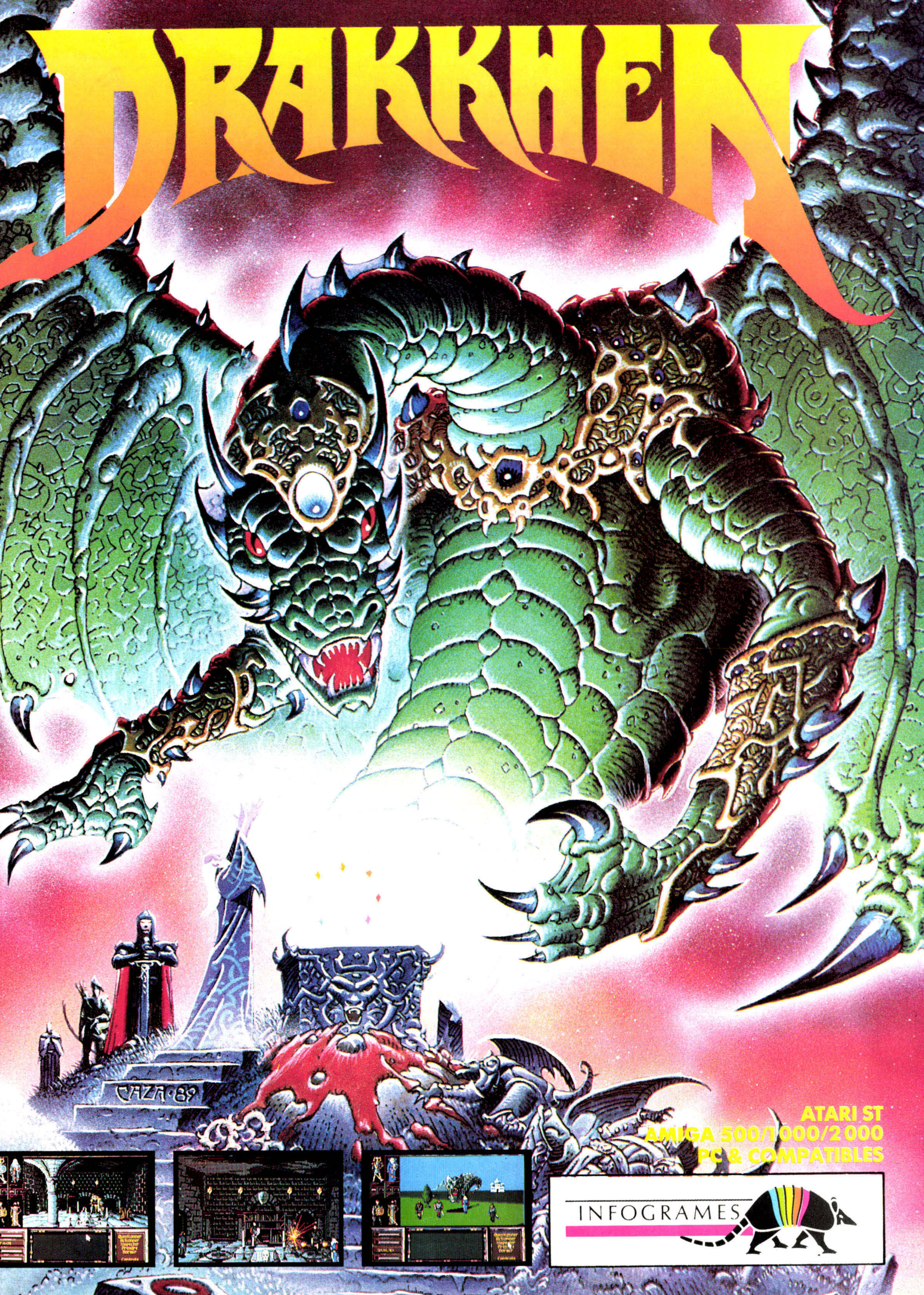
17	14	20	19
21	18	16	15
10	13	23	24
22	25	11	12

Code de fête

Il faut avancer d'une lettre dans l'alphabet pour la première lettre, de deux lettres pour la deuxième, etc., pour obtenir le message décodé, qui est donc : PAR ICI LES CADEAUX !

Chocolats




DRAKKHEN
CAZA·89
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
INFOGRAMES


CAMEL
BRIQUET
Briquet tempête
CAMEL
Joannis Schneider Conseil